

COMPUTEC MEDIA
10/99
Österreich öS 80,-; Schweiz sfr 9,90; Luxemburg lfr 225,-; Belgien bfr 225,-; Niederlande hfl 12,60; Dänemark dkr 40,-; Italien Lit 12.000; Griechenland DR 1.600; Spanien Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
10 99
Vampire • NHL 2000 • C&C 3 • Drakan • System Shock 2 • Shadowman • Panzer Elite • GTA 2 • Nocturne • Earth 2150
NEU! DM 9,99 · MIT ZWEI CD-ROMs
Turok
DER Ego-Shooter von Acclaim: Ballern Sie sich durch 3D-beschleunigte Dino-Welten
VOLLVERSION
NHL 2000
Im Test: Aufbruch ins neue Jahrtausend
Workshop: So einfach spielen Sie zu Hause im Netzwerk
C&C 3 Tiberian Sun
Deutschland-Premiere: Test plus Komplettlösung
4 EXKLUSIV-DEMOS
Earth 2150
Spielbare 220 MB mit Tutorial, Einzelmission & Multiplayer
Unter Schwarzer Flagge
Auf den Spuren von Sid Meiers Pirates!
Rally 99
Eine komplette Renn-Etappe
Rayman 2
Voll spielbarer Level
ÜBER 35 UPDATES, TREIBER UND TOOLS...
Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER
32 Seiten SPIELERFORUM
Software • Profi-Tips
Szene-News • Online
Starcraft, Age of Empires, C&C 3, Half-Life, Quake 3, FIFA 99, NHL 99, NFS 4, Siedler 3
Die Schönen und die Biester: Auferstehung des Rollenspiels
VAMPIRE
40 Seiten Tips und Tricks zu C&C3 • Unreal Tournament • Shadowman • Bundesligastars u.v.m.
10
4 395002 709997



Wir wollten es kaum mehr glauben, aber es gibt sie doch noch, die fetten Spiele-Zeiten, die Momente, in denen uns jeder Zocker in diesem Land beneidet. Ja, es kam ganz dicke im August. Das Ergebnis halten Sie gerade in den Händen. Aber Sie hätten mal erleben müssen, wie sich die Redaktions-Rasselbande um die Hits dieser Ausgabe gerissen hat.

Christian M.: Yeah! Ich habs! Mein *Drakan. <schmacht>*

Harald: Jipiiee! Endlich meine Rynn! *<versteckt dabei NHL 2000 hinter dem Rcken>*

Christian B.: Was denn, was denn? Sind nicht zwei Exemplare gekommen?

Christian M.: N. nur (m)eins. *<verdrckt sich>*

Herbert: Hh, wenn drei sich streiten, ... Dann schnapp ich mir eben *System Shock 2*.

Joachim: Stehengeblieben, Herr Aichinger! So gehts ja nicht! Hier nehmen Sie *Shadowman*. Shodan gehrt mir.

Alex macht whrenddessen den Aufdruck der *C&C-3*-CDs unkenntlich.

Dirk: ˜hem, Alex? Auf welchen CDs malst du denn da herum? HEY! Der NOD-Anhnger will *Tiberian Sun* verstecken! Nix da! Her mit der GDI-Scheibe. Das spielen wir aus.

Christian S.: Und ich? Was ist mit mir? Sie knnen doch nicht alles einfach abgreifen. Ich bin jetzt schon 19!

Christian M.: Das bedeutet gar nichts, Herr Sauerteig! Fr Rynn sind sie immer noch zu jung.

Harald: Herr Mller, wenn Sie nicht sofort *Drakan* rausrcken, dann setzts was*! <fuchtelt mit der Krcke>*

Christian B.: Frnkel, ich sttze sie. Allerdings nur, wenn Sie mir auf der Stelle *NHL 2000* aushndigen. Ansonsten ...

Joachim: Ansonsten landet *Drakan* bei mir! Das wre sowieso das Beste, Herr Frnkel. *<wird noch gr er, als er sonst schon ist>*

Dirk: Jetzt mal Ruhe im Karton. Wo ist eigentlich mein *Homeworld* abgeblieben? Oder mu ich erst handgreiflich werden?

Noch whrend sich die Redakteurs-Riege in endlosen Debatten um die besten Spiele balgte, tauchten am Ereignishorizont schon wieder die Vorboten kommender Spitzentitel wie *Age of Empires 2*, *FIFA 2000*, *Earth 2150*, *Black&White*, *Diablo 2* oder *Ultima 9 Ascension* auf. Ein neuerliches Tauziehen scheint damit vorprogrammiert.

Die Redaktion

Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
geht wieder auf Reisen und kann dem Herrn Fränkel alles nachfühlen, denn ihn hat es selbst schon zweimal erwischt.

Christian Bigge, 32
WiSims, Sport- und Rennspiele
freut sich auf seinen Urlaub, trennt sich aber nur ungern von NHL 2000, System Shock 2 und C&C 3.

Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
ist nach dem Tiberian Sun-Marathon im Einzel- und Mehrspielermodus vom C&C-Wahn geheilt und hat jetzt auch wieder ein Privatleben.

Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
wird nach der Produktion zuhause endlich all die defekten Lampen austauschen, um nicht bald eine Art zweite Sonnenfinsternis zu erleben.

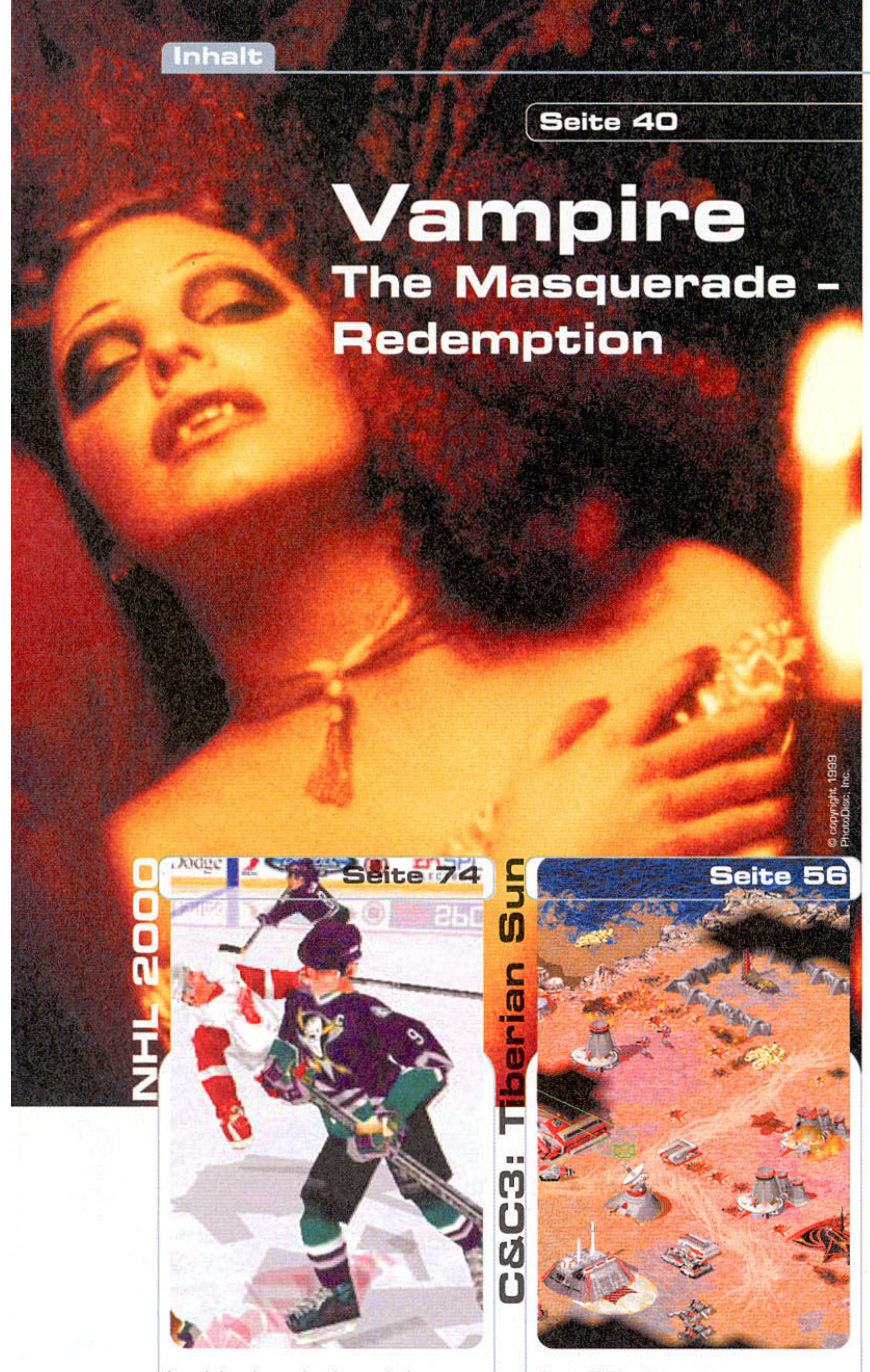
Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
nimmt sich vor, nie mehr in der Dunkelheit zu joggen, weil eine durch Löcher im Boden verursachte Außenbandruptur keinen Spaß macht.

Joachim Hesse, 25
Action, Rennspiele und Adventures
wird sich nach der ECTS mal wieder kulturell weiterbilden und geht deshalb auf das Rockbitch-Konzert in Nürnberg *hähähä*.

Dirk Gooding, 27
Actionspiele, Strategie, Simulationen
wartet immer noch auf Homeworld und belagert das Postfach, damit es nicht in unqualifizierte Hände fällt.

Christian Sauerteig, 19
WiSims, Rennspiele
wundert sich, daß ausgerechnet ihm eine Fanpage gewidmet wird und wartet sehnsüchtig auf Anstoss 3.





Edel-Horror in PC Action: Ab dieser Ausgabe können wir Ihnen in regelmäßigen Abständen exklusive Infos zu Activisions monumentalem Rollenspiel-Projekt Vampire: The Masquerade – Redemption liefern! Diesmal gibt's erste Impressionen von den Mittelalter-Locations Prag und Wien.

Im Herbst jeden Jahres ist EA Sports immer wieder für Überraschungen gut: Ob die 2000er Edition des Eishockey-Evergreens NHL mehr zu bieten hat als ein paar Detailverbesserungen, erfahren Sie in unserem Test des Monats.

Am 27. August war es soweit: C&C-Fans stürmten bundesweit die Läden, um so schnell wie möglich ihre Tiberian-Sun-Packung zu ergattern. Im ersten richtigen Test der Verkaufsversion sehen Sie, ob sich das Warten gelohnt hat.

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt

Vorschau



ab Seite 171

SPIELETIPS zum Herausnehmen

Command & Conquer 3 Tiberian Sun, Shadowman

Tests

Spielerforum

Spieletips

Hardware

Hardware/Lautsprecher – Eingabegeräte

Seite 252 + 248



Neue Klangsysteme im Test

Testpremiere: Die neue MS Intelli-Mouse + andere Zocker-Hardware

Heft-CDs

Bonus-CD

Vollversion: Turok 1
Für Action-Freunde mit einem Hang zu exotischen Abenteuern haben wir mit Acclaims *Turok 1* diesmal einen ganz besonderen Leckerbissen auf die CD packen können. Frohe Dinosaurier-Jagd!

Cover-CD

Demo des Monats: Rayman 2
Eine ganze Reihe von Exklusiv-Demos finden Sie diesmal auf unserer Cover-CD – darunter *Earth 2150*, *Rally Championship* und *Unter Schwarzer Flagge*! Dazu jede Menge Updates, Treiber und Tools.



Edel-Horror in PC Action: Ab dieser Ausgabe können wir Ihnen in regelmäßigen Abständen exklusive Infos zu Activisions monumentalem Rollenspiel-Projekt Vampire: The Masquerade – Redemption liefern! Diesmal gibt's erste Impressionen von den Mittelalter-Locations Prag und Wien.

Im Herbst jeden Jahres ist EA Sports immer wieder für Überraschungen gut: Ob die 2000er Edition des Eishockey-Evergreens NHL mehr zu bieten hat als ein paar Detailverbesserungen, erfahren Sie in unserem Test des Monats.

Am 27. August war es soweit: C&C-Fans stürmten bundesweit die Läden, um so schnell wie möglich ihre Tiberian-Sun-Packung zu ergattern. Im ersten richtigen Test der Verkaufsversion sehen Sie, ob sich das Warten gelohnt hat.

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt

Vorschau



Tests

Spielerforum

Spieletips

Hardware



Heft-CDs

Bonus-CD

Vollversion: Turok 1
Für Action-Freunde mit einem Hang zu exotischen Abenteuern haben wir mit Acclaims *Turok 1* diesmal einen ganz besonderen Leckerbissen auf die CD packen können. Frohe Dinosaurier-Jagd!

Cover-CD

Demo des Monats: Rayman 2
Eine ganze Reihe von Exklusiv-Demos finden Sie diesmal auf unserer Cover-CD – darunter *Earth 2150*, *Rally Championship* und *Unter Schwarzer Flagge*! Dazu jede Menge Updates, Treiber und Tools.

Ich mein' ja nur

Das Wort zum T-Tag

Seit dem 26. August 1999 ist die Welt nicht mehr so, wie sie mal war. Seit diesem geschichtstr chtigen Termin m ssen Angestellte von Kaufh usern und Softwarel den regelm ig Fortbildungskurse belegen. Nahkampferfahrung ist gefragt. Das Rhetorikseminar Wie bringe ich ein Produkt an den Konsumenten ist wertlos geworden. Wichtiger ist der Kurs Wie bringe ich dem Kunden bei, da wir ausverkauft sind, ohne da er mich erschl gt? . Zur Not tut s auch ein Intensivtraining mit Sprint-Weltmeister Maurice Greene, um wegrennen zu k nnen. F r ihre Ein g nge ben tigen H ndler k nftig ein Zusatzzertifakt vom T V, weil die T ren zwar im Brandfall als Fluchtwege ausreichend und w hrend des Sommer- und Winterschlu verkaufs hausfrauentauglich sind, aber nicht dem Ansturm fanatischer Zocker standhalten. Wer s als Verk ufer geschafft hat, alle C-&-C-Paletten-T rme so schnell zu schlichten, da ihm keine Packung mehr aus der Hand gerissen wurde, hat den Eintrag ins Guinnessbuch der Rekorde sicher. Kurz: Es war T-Day und die Fans knallten durch. Ich habe daf r gr tes Verst ndnis. W re ich ein Strategiefan, h tte ich mir ebenfalls bereits vor der ff nung des Ladens fingern gelkauend die Beine in den Bauch gestanden. Ach, was schreib ich, ich h tte im Schlafsack drei Wochen lang davor campiert. Ich h tte mich auch ge rgert, wenn ich an besagtem Tag einen den Urlaub im sonnigen Spanien verbringen h tte m ssen, statt im d steren Hobbykeller zocken zu d rfen. Und mein Leben h tte keinen Sinn mehr gehabt, h tte ich das Spiel erst zwei Tage sp ter kaufen k nnen. Manchmal mu man Priorit ten setzen

Harald Fr nkel

American McGee's Alice

Action **Märchen mit Mörderspaß?**

Basierend auf dem M rchen *Alice im Wunderland* programmiert die Entwicklerschmiede Rogue Entertainment einen Actiontitel, der die Grafiktechnologie von *Quake 3* nutzt. Da mit American McGee ein ehemaliger Leveldesigner der Firma id hinter dem Projekt steht, ist kein Kinderspiel, sondern harte Ballerkost zu erwarten. Erscheinen wird *Alice* fr hestens Ende des Jahres 2000. Electronic Arts bernimmt den Vertrieb.

Info: http://www.rogue-ent.com



Die bekannte Grinsekatze kommt auch im Spiel vor.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

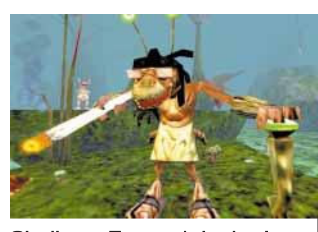
Action **Amazone in voller Pracht**



Für die Heldin stand Penthouse-Girl Julie Strain Modell.

Zu *F.A.K.K. 2* gibt es neue Screenshots, die wir Ihnen unbedingt pr sentieren wollen. Einer zeigt die Heldin in voller Pracht, der andere einen NPC. Der mit den *Quake 3*-Grafikroutinen gemachte Actiontitel f r Erwachsene basiert auf dem Comicbuch *Heavy Metal* und erscheint im Jahr 2000. PC-Besitzer k mpfen sich als Amazone in der Verfolgerperspektive durch phantasievolle Fantasy-Szenarien.

Info: http://www.ritual.com



Ob dieser Typ noch in der Lage ist, uns zu helfen?

Halo

Action **Mix aus Half-Life und Quake 3**

Mit *Halo* hat die Firma Bungie ein Actionspiel in der Mache, das sich durch eine grandiose Optik auszeichnen soll. Der Spieler entscheidet, ob er sich als Pilot eines Fahrzeugs oder einer Flugmaschine oder als Bodensoldat an der Schlacht zwischen menschlichen Cyborgs und au erirdischen Kriegern beteiligen will. Gleichzeitig soll der Titel ein Fest f r Mehrspielerfans werden. Halo erscheint nicht vor dem 3. Quartal 2000.

Info: http://halo. bungie.com



Nein, das ist keine Rendersequenz, sondern eine Szene direkt aus dem Spiel!

Außerdem

/// Die Spielefirma **Take 2** hat für **Hidden & Dangerous** eine **Missions-CD** angekündigt. Sie soll im November erscheinen und neue Charaktere, Waffen und Autos bieten. Auch **Hidden & Dangerous 2** ist bereits in Planung. /// Die **Westwood Studios** haben der Fachpresse **C & C Renegade** vorgestellt, das Actionspiel im **Command and Conquer-Universum**. Da dies während der **ECTS** in London geschah, also kurz nach Redaktionsschluß, können wir in dieser Ausgabe noch keine Screenshots präsentieren. /// Ende des Jahres 2000 soll **Turok 3** erscheinen. ///

Ich mein' ja nur

Ausgeglotzt?

Glaubt man der Nürnberger Gesellschaft für Konsumforschung (GfK), kehren mittlerweile immer mehr Deutsche ihrem Fernseher den Rücken zu und treiben sich stattdessen an ihrem Rechner in den unendlichen Weiten des Internets herum. Und das mit Vorliebe zur werbeträchtigen Prime Time. Eigentlich sollte es uns freuen: Die Leute ziehen es vor, sich aus dem riesigen Online-Angebot sozusagen ihr eigenes Programm zusammenzustellen, statt sich weiterhin nur dumpf von Spielshows, Talkshows, Seifenopern und nicht zuletzt Werbung berieseln zu lassen. Die Ausflüge ins Internet erfordern Eigeninitiative und kritisches Bewußtsein, um bei der ausufernden Informationsflut die Spreu vom Weizen trennen zu können. Ganz naiv gefragt: Sind wir jetzt vielleicht endlich auf dem Weg zum „mündigen Bürger"? So schön der Gedanke auch ist, ich kann es mir nicht vorstellen. Die Verblödungsmaschinerie, die jetzt weite Teile des Fernsehens beherrscht, wird auf Dauer auch ihren Weg ins Internet finden. Es geht ja schon damit los, daß TV-Sendungen auf programmbegleitende Internetseiten verweisen, die vornehmlich zum Anpreisen von Merchandising-Produkten dienen und deren Informationsgehalt im wesentlichen von Werbebannern geliefert wird. Schöne neue Welt!

Herbert Aichinger

Orcs: Revenge of the Ancients

Rollenspiel **Sierras Verbeugung vor J.R.R. Tolkien**

Sierras *Orcs: Revenge of the Ancients* ist eine neuartige Mischung aus Rollenspiel und Strategie-Elementen, in der Sie als Anführer eines Orc-Clans eine Armee heranbilden und schließlich zum Sieg führen sollen. Das Spiel ist in J.R.R. Tolkiens *Middle Earth*-Universum angesiedelt und fällt in dieselbe Zeitperiode wie *Der Herr der Ringe*. Die Orcs werden in dem Spiel vornehmlich über ihre Fertigkeiten und Charakter-Werte definiert, die sie mit der Zeit steigern können. Der Spieler muß darüber hinaus seine Schützlinge „erziehen", damit sie in der Schlacht dann auch seinen Befehlen folgen – daraus ergibt sich die Möglichkeit, beim „Training" der Orks unterschiedliche Schwerpunkte zu setzen. *Orcs: Revenge of the Ancients* wird neben einem storybasierten Einzelspieler-Modus auch Multiplayer-Features bieten. Die strategischen Kämpfe laufen in Echtzeit ab und geben dem Spieler zahlreiche Möglichkeiten an die Hand, auf seine Orks individuell Einfluß zu nehmen.

Info: http://www.sierra.com



Kämpfe laufen in Revenge of the Ancients in Echtzeit ab.



Im Lager der Orks können Sie Ihre Armee heranbilden und Ihre Kämpfer in verschiedenen Disziplinen schulen.

Neverwinter Nights

Rollenspiel **Neues D&D-Rollenspiel von den *Baldur's Gate*-Schöpfern**

Neverwinter Nights, das gegenwärtig gemeinsam von Bioware und den Black Isle Studios (Interplays Rollenspiel-Entwicklungsteam) realisiert wird, spielt im *Forgotten Realms*-Universum und wird sich über ein simples Point&Click-Interface steuern lassen. Anders als *Baldur´s Gate* wartet *Neverwinter Nights* mit einer frei positionierbaren Kamera auf. Das Spiel basiert auf Omen, der Engine, die ursprünglich für MDK 2 entwickelt wurde und bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium dynamische Lichteffekte und sehr flüssige Bewegungsabläufe möglich macht. Ähnlich wie Activisions *Vampire: The Masquerade – Redemption* wird *Neverwinter Nights* dem Spieler über das sogenannte Solstice Toolkit die Möglichkeit geben, in die Rolle des Dungeon Masters zu schlüpfen, der ganze Mehrspieler-Szenarien selber kreieren kann. *Neverwinter Nights* wird wahrscheinlich nicht vor Ende 2000 erscheinen.

Info: http://www.bioware.com



Der Kamerawinkel läßt sich beliebig einstellen.



Die MDK2-Engine sorgt in Neverwinter Nights u. a. für dramatische Lichteffekte.



Eine Vielzahl bedrohlich wirkender Monster stellt den Spieler vor harte Herausforderungen.

Außerdem

Sunflowers läßt verlautbaren, daß sich der Release des Action-Adventures **TechnoMage** voraussichtlich bis ins erste Quartal 2000 verzögern wird. Die Entwickler wollen sich genügend Zeit für die Gestaltung der acht Welten nehmen und darüber hinaus noch Anregungen aus der Fachpresse mit ins Design einfließen lassen. /// Das Schicksal von **LMK** ist weiter in der Schwebe: Die belgischen **Larian Studios** gaben ihren Ausstieg aus dem Projekt bekannt, während man bei **Attic** nach wie vor an LMK festzuhalten scheint.

Ich mein' ja nur

Ich will eine Textur sein

Die Zeiten der Pixel-Charaktere sind passé. Im beinahe halbjährlichen Rhythmus schrauben derzeit die Hardware-Hersteller die Darstellungsqualität der Spiele-Grafik immer weiter nach oben. Kurz nach der Einführung von Voodoo3- oder TNT2-Technologie soll der nächste Schritt noch diesen Herbst vollzogen werden. Der gerade angekündigte Nvidia-Chip NV10 (GeForce256) verdoppelt dabei mal so mir nichts dir nichts die Performance der aktuellsten Grafikkarten. Das gibt den 3D-Programmieren natürlich immer mehr Möglichkeiten. Neben wirklich spielbaren photorealistischen Auflösungen von 1.600 x 1.280 Bildpunkten bekommen wir aber jetzt auch mehr und mehr die Möglichkeit einem Spiel unsere persönliche Note zugeben. Sie haben doch bestimmt auch schon einmal versucht, der Skin-Textur Ihrer Quakespielfigur das eigene Portrait ins Gesicht zu kleben? Gerade jetzt spielen sich schier unglaubliche Szenen neben mir in der Redaktion ab. Die Kollegen Bigge und Fränkel sitzen schon seit einigen Stunden über NHL 2000. Nein, nein, nicht zum Spielen. Die beiden Puck-Künstler sind am besonders unterhaltsamen Menüpunkt „Spielererstellung" hängengeblieben. EA Sports bietet dort jetzt die Option an, ein eigenes digitales Portrait auf den Drahtgitterkopf der Spielfigur zu kleben. Seitdem werde ich im 30-Sekunden-Stakkato mit Lachsalven, Gröhlbomben und Brüllkaskaden malträtiert. Das Ergebnis ist aber wirklich zum Schreien. Ach ja, hatte ich schon erwähnt, daß der Herr Fränkel seit einem Besuch bei SCI mit seiner Gesichtstapete als Passant in Carmageddon 2 herumstolziert? <kicher glucks>

Christian Müller

F-15 E

Flugsimulation Modern **Mit dem Falken im Bunde**

Während der *Falcon 4.0* noch erfolgreich seine Kreise zieht, hat Microprose sein nächstes Simulationsprojekt angekündigt. *F-15 E* wird ein zwar ein vollständiges Eigenprodukt sein, kann aber mit dem Referenz-Falcon verknüpft werden. Im Vergleich soll die Neuentwicklung eine nochmals verbesserte Optik haben, da bereits DirectX7 und die nächste Grafikkartengeneration unterstützt werden. Durch die Kompatibilität der Spiele dürfen Sie, die F-16 und die neue *F-15 E*, sowohl über Korea, als auch dem F-15 E-Szenario fliegen, das in Bosnien angesiedelt ist. Insbesondere die Mehrspieler-Optionen werden dadurch erweitert. Doch die Designer kündigen eine weitere Multiplayer-Neuerung an. *In F-15 E* werden zwei menschlichen Piloten den digitalen Kampfbomber zusammen steuern können, der Pilot im vorderen und der Waffenoffizier im rückwärtigen Sitz. Ursprünglich plante Microprose die F/A 18 Hornet einzusetzen. Es war wohl eine strategische Entscheidung war, sich auf die *F-15 E* zu konzentrieren, da sowohl Digital Integration als auch Janes noch in diesem Jahr *F/A 18*-Simulationen veröffentlichen wollen. **Info: http://www.microprose.com**



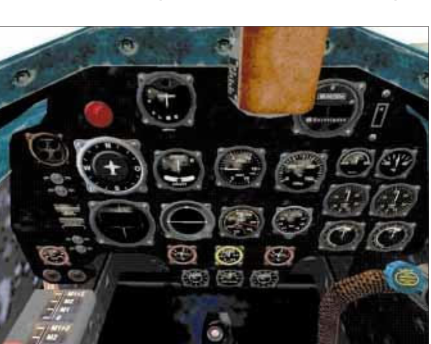
Der tieffliegende Kampfbomber F-15 E ist die ideale Ergänzung zur F-16 Falcon.

Flight Combat

Flugsimulation Historisch **Netzwerk-Party im Bomberbauch**

Erstmals steckt Looking Glass sein ganzes Flugsimulations-Know-How in ein Spiel mit militärischem Hintergrund. *Flight Combat* greift auf das europäische Luftschlacht-Szenario des Zweiten Weltkriegs zurück und rückt thematisch besonders die großen Bomberstaffeln in den Vordergrund. Insgesamt sollen Sie jedoch 18 verschiedene Flugzeuge steuern können. Es gibt zwei Kampagnen, „Der Kampf um England" und „Die Verteidigung des Reiches", einen Missions-Generator, eine Schnellstart-Option und ein umfassendes Flugtraining. Neben einsitzigen Abfang- und Begleitjägern werden Sie in Crew-gesteuerte Bomber wie die B-17 oder die He111 schlüpfen. Im Mehrspieler-Modus lassen sich dann alle Positionen durch menschliche Spieler einnehmen. Mit 32 möglichen Teilnehmern im lokalen Netzwerk scheint *Flight Combat* besonders dort seine Stärken auszuspielen. Eine echte Innovation stellt ein Flugzeug-Editor dar. Anhand verschiedener Paramater soll der Spieler damit sein eigenes Fluggefährt erschaffen können.

Info: http://www.lglass.com



Saubere Detailarbeit zeigt Looking Glass in diesem Cockpit einer deutschen Bf 109.



Aus der Sicht des Schützen erkennen Sie den hohen Realismusgrad, den Looking Glass in der Landschaftsdarstellung erreicht hat.



Eine B-17 mit reichlich Schlagseite: zwei Motoren brennen.

Außerdem

/// Fly Lauda: In Kooperation mit Lauda Air läßt Ubi Soft FS989-AddOn entwickeln, in dem Sie die Einsätze einer echten Airline führen und eine von 14 Orginalmaschinen steuern. /// Janes hat die Einstellung der Entwicklungsarbeit an A-10 Warthog bekanntgegeben. /// Mit dem Szenario-Editor von Flight Unlimited 3 sollen neue Flugplätze in die Landschaften gebaut werden können. /// Microsoft hat unter der URL www.microsoft.com/games/fs2000/ brandneue Videos zum MS Flugsimulator 2000 veröffentlicht. /// Durch eine Kooperation mit Multimedia-Hersteller Labtec will Novalogic den Gebrauch seiner „Voice-Over-Net"-Technologie fördern. In einer limitierten Auflage von Delta Force 2 und Armored Fist 3 soll eine spezielle Kopfhörer-Mikrofon-Kombination beiliegen. ///

Ich mein' ja nur

Wenn Träume platzen

Haben Sie das gelesen? Nach Angaben der „Aachener Zeitung" ist auf dem BMW-Motorenprüfstand in München inzwischen der 64. Motor geplatzt. Nicht interessant? Doch, denn bei den Aggregaten handelte es sich keineswegs um eine Prototypenserie für den Einstieg ins Kleinwagengeschäft, sondern um wahre Männerträume. Es zerbarsten die Testmotoren für das F1-Team von Williams, das im nächsten Jahr mit bajuwarischer Power zur WM rasen will. Dumm gelaufen, immerhin kostet ein einziger Motor rund eine Million Mark. Dagegen sind die Entwicklungsprobleme in unserer Branche doch ziemlich kostengünstig. Habe ich Ihnen schon verraten, daß MicroProse für die ECTS erste Bilder von Geoff Crammonds F1 Grandprix 3 angekündigt hat?

Christian Bigge

Carmageddon TDR 2000

Rennspiel **Mäht sie nieder, dritter Teil**

Im Dezember geht die Rennorgie für Hartgesottene in ihre dritte Runde. Erneut dürfen Sie dann bei *Carmageddon TDR 2000*, TDR steht für „The death race" (!), mit rund 20 Vehikeln zur Jagd auf herumirrende Zombies blasen oder einfach nur möglichst alle 45 Rennen gewinnen. Hersteller Sales Curve Interactive entwickelte für sein Action-Rennspiel eine komplett neue 3D-Engine mit zahlreichen neuen Darstellungsoptionen. Bei Auflösungen bis zu 1.280x768 Bildpunkten sollen Partikel- und Lichteffekte für eine realitätsnahe Optik sorgen. Erstmals wird das Spiel auch eine Internetoption für Mehrspielerduelle bereithalten. Ach ja – Vorsicht ist beim Rasen diesmal auch angesagt. Bei *Carmageddon TDR 2000* rücken Ihnen nämlich aggressive Zombies in Panzern auf die blecherne Pelle. Kein Wunder, daß die Untoten inzwischen sauer auf Sie reagieren. Wer mag es schon, seit drei Jahren (*Carmageddon 1*) ununterbrochen überfahren zu werden!

Info: www.sci.co.uk



Rauchschwaden, deformierte Karossen und eine realistische Fahrphysik, im Dezember läutet Carmageddon TDR 2000 bereits die dritte Jagdsaison für Kamikazepiloten ein.

Außerdem

/// Codemasters hat **Colin McRae Rally 2** für das erste Quartal 2000 angekündigt. /// Im November können Sie bei Ubi Softs 3D-Golfspiel **Ultimate Golf** auch in der Ich-Perspektive einlochen. /// **NASCAR 3** von Papyrus steht in den Startlöchern und soll im Oktober erscheinen. /// Das offizielle Spiel zur Olympiade 2000 in Sydney wird für Eidos von der englischen Softwareschmiede Attention to Detail (**UEFA Champions League**) entwickelt. ///

1937 - Spirit of Speed

Rennsimulation **Her mit der Sturmhaube**

Eine Rennfahrerkarriere im Stile von *Grandprix Legends* können Sie ab Oktober mit *Spirit of Speed* von MicroProse starten. Zu Beginn der 30er Jahre verdienen Sie sich als blutiger Anfänger in niedrigen Klassen erste Sporen, bevor man Sie dann auf die Wagen renommierter Rennställe losläßt. Zwölf historische Boliden, darunter etwa der legendäre Bugatti 35B, wollen über neun Originalkurse getrieben werden. Umfangreiche Setup-Optionen sollen realistisches Fahrvergnügen bescheren.

Info: www.hasbro-interactive.com



Im Silberpfeil jagen Sie bei Spirit of Speed über den Nürburgring oder die Avus, nachdem Sie Ihre Rennstrategie festgelegt haben.

NHL Championship 2000

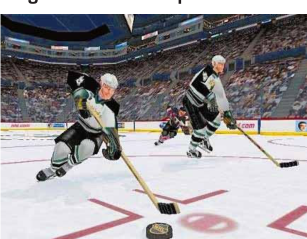
Sportspiel **Ready to rumble**

EA Sports legte mit *NHL 99* vor, Fox Interactive will in etwa einem Monat mit *NHL Championship 2000* nachziehen. Das Entwicklerteam von Radical besitzt dank des Vorgängers *NHL Powerplay 98* bereits einige Erfahrung bei Hockeysimulationen und verspricht natürlich eine ganze Stange frischer Features. Neben allen NHL-Clubs finden sich auch zahlreiche Nationalteams im Spiel. Interessant sind die veränderbaren Zoomlevels der Kameras, die stets Überblick garantieren sollen. Besonders der KI hat man sich bei Radical angenommen. Aufgrund der guten Leistung der Verteidiger soll so etwa die Anzahl der zugelassenen Schüsse in einem 20-Minuten-Drittel auf etwa 35 reduziert werden.

Info: www.foxinteractive.com



Originalnamen und passable...



...Grafik, aber starre Gesichter.



Die schlichten Menüs können nicht mit NHL 2000 mithalten.

Ich mein' ja nur

Die Welt der Werbegimmicks

Zu vielen coolen Spielen lassen die Softwareschmieden auch gleich die allseits beliebten Werbegimmicks produzieren, die aber nur seltenen als Merchandising-Artikel vermarktet werden. Vielmehr locken die Hersteller damit auf Messen Besucher an ihren Stand oder erfreuen die Fachpresse mit Geschenken. Mittlerweile habe ich eine beachtliche Sammlung an T-Shirts, Pins und Figuren. Seit kurzem bin ich zudem Besitzer einer Dungeon-Keeper-2-Mütze mit der Aufschrift „Feeling Horny again …" und überlege, ob ich sie wie die ganzen Mauspads und Schlüsselanhänger weiterverschenken soll. Zum Beispiel könnte sie Joachim auf dem „Rock Bitch"-Konzert gut gebrauchen. Wäre irgendwie passend. Meiner Reaper-Figur kann ich sie nicht aufsetzen, es sei denn ich bohre vorher zwei Löcher hinein, damit die Hörner Platz haben und das wäre jammerschade um die schöne Mütze. Während ich so über meine geliebten Werbegeschenke sinniere, frage ich mich, warum die Hersteller uns überhaupt mit solchen Gimmicks beglücken. Man will uns doch wohl nicht bestechen, oder? Nein, das kann nicht sein. Vielleicht komme ich dahinter, wenn ich noch ein paar Gimmicks in meiner Post finde.

Alexander Geltenpoth

Rogue Spear

Action-Strategie **Anti-Terror-Kommandos**

Als Anführer des Anti-Terror-Kommandos Rainbow muß der Spieler in etlichen Missionen Geiseln befreien, Bomben entschärfen und Terroristen überwältigen. Die verbesserte Grafikengine zeigt nun mehr Details, die teilweise Auswirkungen auf die Spielweise haben und nicht nur der Atmosphäre dienen: Bei eisigen Temperaturen ist beispielsweise der Atem als weiße Kondenswolke sichtbar. Auf Schnee hinterlassen Einsatzkommandos und Gegner Spuren, wodurch sich Patrouillenwege schneller erkennen lassen. Ebenfalls neu sind zusätzliche Waffen, wie das Scharfschützengewehr. Durch die nun möglichen Sniper-Teams als Rückendeckung ergeben sich völlig neue Spielvarianten. Außerdem spielt sich *Rogue Spear* dadurch deutlich realistischer. Red Storm hat zudem einen Editor als Beigabe versprochen. Die Veröffentlichung des innovativen Action-Strategiespiels steht unmittelbar bevor, mit einem Test können Sie schon nächste Ausgabe rechnen.

Info:
http://www.redstorm.com



Terroristen haben dieses Flugzeug entführt. Anstatt die Forderungen der Terroristen zu erfüllen, soll Rainbow das Flugzeug stürmen und die Geiseln unverletzt befreien.



Nur ein paar Sekunden sind nötig, um ein ganzes Einsatzteam mit dem Helikopter in der Nähe des Zielgebiets abzusetzen.

Majesty Sovereign of Ardania

Echtzeitstrategie **Der Fluch des Dungeon Keepers**

Im Gegensatz zu *Dungeon Keeper* errichten Sie in diesem Fantasy-Echtzeitstrategiespiel keine modrigen Verliese, sondern eine mittelalterliche Stadt. Anstelle von Monstern suchen Helden Ihre Schmieden, Tavernen, Tempel und Büchereien auf und warten auf Arbeit. Eine direkte Kontrolle der Helden ist zwar nicht möglich, dafür können Sie für bestimmte Taten Belohnungen aussetzen. Setzen Sie beispielsweise auf eine marodierende Räuberbande ein Kopfgeld aus, dürften sich schnell ein paar Helden finden, die das Problem beseitigen. Die ausgetüftelte KI sämtlicher Bürger, Helden und Monster soll dabei für ein lebensechtes Flair sorgen. Die Softwareschmiede hinter dem ehrgeizigen Projekt ist keine geringere als Cyberlore, die schon einen so renommierten Titel wie *WarCraft 2* entwickelten. Das Spiel soll noch Ende 1999 erscheinen.

Info:
http://www.cyberlore.com



Arbeiter errichten einen Tempel für Kleriker und Paladine.

Eine Gruppe von Räubern lagert in der Nähe der Stadt. Ein Held ist bereits unterwegs, um die ungebetenen Gäste zu vertreiben.



Eine Gruppe Elfenbogenschützen verteidigt ihre Häuser gegen einen riesigen blauen Drachen, der hoffentlich einfach weiterfliegt.

Außerdem

/// **Seven Kingdoms 2** befindet sich in der finalen Betaphase und steht kurz vor der Veröffentlichung. /// Mindscape kündigte **Warlords 4** an. Das Spiel soll im 3.Quartal 2000 fertig werden. /// MicroProse kündigte eine Gold-Version zu **MechCommander** an, die bereits im Oktober erscheinen dürfte. /// Gerüchten zufolge basteln Xatrix Systems und Raven Softare an einer Version zum 3D-Shooter **Return to Wolfenstein**. Angeblich greifen die Entwickler dabei auf die Quake-3-Engine zurück. id Software zeigte sich über das Gerücht erfreut. ///

Budget-Spiele

Activision Good Buy	
Asteroids	DM 29,95
BattleZone	DM 29,95
Heavy Gear	DM 29,95
Heretic 2	DM 29,95
Interstate´76: Nitro Riders	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Classique (Ubi Soft)	
Army Men 1	DM 29,95
Das Fünfte Element	DM 29,95
Gex 3D	DM 29,95
Pandemonium 2	DM 29,95
Red Line Racer	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Rayman Gold	DM 49,95
Might & Magic Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Crusader – No Rem.	DM 39,95
KKND	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Green Pepper (Novitas)	
Magic Carpet 2	DM 19,95
Master of Orion	DM 9,95
Silent Service 2	DM 9,95
SimCity Classic	DM 9,95
Zork Nemesis	DM 12,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
Tomb Raider 2 – DC	DM 49,95
Wall Street Trader	DM 39,95
replay (GT Interactive)	
Carmageddon	DM 29,95
Creatures	DM 39,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Civil War Generals 2	DM 29,95
Nascar Rac. 2 + TP	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
Grand Prix 2	DM 29,95
Grand Prix Man. 2	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Transport Tycoon Dlx.	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3- Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon	DM 39,95
Dethkarz	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Floyd	DM 39,95
Holiday Island	DM 29,95
Industriegigant	DM 29,95
Obsidian	DM 19,95
Pax Imperia: Sternenk.	DM 19,95
Starshot	DM 49,95
Wargasm	DM 39,95
Superpreiswert (TLC)	
A-10 Cuba	DM 9,95
Asteroids	DM 9,95
Azrael's Tear	DM 9,95
Chessmaster 5000	DM 9,95
Creatures Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
Dracula	DM 9,95
Dragon Lore	DM 9,95
Earthworm Jim	DM 9,95
Fantasy General	DM 9,95
Interstate ´76	DM 9,95
M.A.X.	DM 9,95
MDK	DM 9,95
Mechwarrior 2	DM 9,95
Mechwarrior 2: Merc.	DM 9,95
Pitfall	DM 9,95
VP Powerboat Rac.	DM 9,95
War Wind 2	DM 9,95
THQ Classics	
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Indiana Jones 3+4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 49,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Micromachines V3	DM 39,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunt.	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow o. t. Empire	DM 39,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
X-Wing vs. TIE F./BoP	DM 49,95
TopWare Funline	
Robo Rumble	DM 29,95
White Label (Virgin)	
Agent Armstrong	DM 19,95
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuß Rally	DM 24,95
Mana	DM 24,95
Resident Evil	DM 19,95

Lucas Arts strikes back

Budgetspiele **Möge die Macht mit ihnen sein**

Rechtzeitig zur allgemeinen *Star Wars*-Hysterie veröffentlicht Lucas Arts erneut zwei ihrer erfolgreichen Titel zu günstigen Preisen. *X-Wing vs. Tie Fighter* (70%) können Sie für DM 29,95 erwerben. Zusammen mit dem Add-On *Balance of Power* (70%) kostet der Pack DM 49,95. Ebenfalls auf dem Budget-Wühltisch liegt für DM 29,95 der 3D-Shooter *Jedi Knight* (85%). Mit dem Add-On *Mysteries of the Sith* (93%) bezahlen Sie DM 49.95.

Info: THQ, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst.



Star Wars überall: Neben den Spielen zur Episode 1 wärmt THQ auch die (guten) alten Kamellen wieder auf.

Activision - Trio Infernal

Budgetspiele **Nachwuchs für die Good-Buy-Budgetreihe**

Heretic 2, Interstate ´76: Nitro Riders und *Asteroids* heißen die drei Kandidaten, die Activision in der Good-Buy-Budgetreihe für jeweils DM 29,95 unter das Volk mischen möchte. *Nitro Riders* (78%) ist ein actiongeladenes Add-On zum 70er Jahre Funk- und Kotelettenkracher *Interstate ´76*. Das allerorts gelobte Actionspiel *Heretic 2* (85%) überzeugt auch heute noch durch ansprechende Grafik und stimmige Atmosphäre. *Asteroids* (55%) eignet sich trotz mäßiger Wertung noch für Spielhallen-Süchtige und Nostalgie-Liebhaber.

Info: www.activision.de

Die drei Neuzugänge in der Budget-Reihe von Activision: Heretic 2 ist das eindeutige Highlight.

ANNO 1602 – Königsedition

Budgetspiele **ANNO 1602 wird geadelt**

Sunflowers bringt im Oktober das erfolgreiche *Anno 1602* (88%) zusammen mit dem Add-On *Neue Inseln, Neue Abenteuer* (88%) für schlappe 60 Mark erneut auf den Markt. Ergänzt wird das Kombipaket durch Desktop-Themes und weitere neue Szenarien, die außer ihrer Spieldauer von etwa 40 Minuten besonders für Online-Spiele geeignet sein sollen.

Info: http://www.sunflowers.de

Play the Games 2

Spielesammlungen **Massenhaft Spiele zum günstigen Kurs von EA, Eidos und Infogrames**

Unglaubliche 15 Titel in einer Spielekompilation bietet ihnen *Play the Games 2*, darunter Titel wie *Future Cop LAPD* (68%), *Tomb Raider 2* (75%), *Deathtrap Dungeon* (70%), *C&C 2: Alarmstufe Rot* (80%), *Airline Tycoon* (73%), *Warhammer: Dark Omen* (84%), *Sid Meier's Gettysburg* (81%), *Superbike World Championship* (87%), *World League Soccer'98* (74%), *Heart of Darkness* (85%), *Herrscher der Meere* (60%), *V-Rally* (57%), *Gangsters* (83%), *Flight Unlimited II* (79%) und *Die Schlümpfe – Der Teletransportierschlumpf*. Zusammen mit dem gedruckten Handbüchern ist *Play the Games 2* mit DM 69,95 ein günstiges Paket mit teilweise äußerst attraktiven Titeln. Ab Oktober sollten Sie unbedingt danach Ausschau halten. Für knapp 20 Mark können Sie bei Bedarf zusätzlich ein 240 Seiten starkes Lösungsbuch erwerben.

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen.



Nicht alles Gold, was glänzt: Doch da die Highlights überwiegen, können Sie für DM 69,95 nicht falsch machen.

Außerdem

Nach knapp fünf Monaten kommt Innonics **Land der Hoffnung** (70%) als Budget-Titel in die Läden. Der Clou der Sache: Der Preis wurde radikal von fast 100 Mark auf DM 29,95 gesenkt. Damit reagiert Innonics auf die zähen Verkäufe des Titels, der bislang als Vollpreisspiel rund 5000 Mal über die Ladentheke ging. /// Noch ein „Hammerpreis": Für DM 49,95 erhalten Sie nun die Kampfhubschrauber-Simulation **Apache Havoc** (74%).

Ich mein' ja nur

Ruf nich' an!

Nachdem ich Sie bereits in der letzten Ausgabe vor den miesen Machenschaften diverser Nepper, Schlepper und Bauernfänger im World Wide Web gewarnt hatte, bin ich diesen Monat beim flüchtigen Durchblättern einer Zeitschrift auf eine Anzeige der Firma „InfoGenie“gestoßen, die ich zunächst für einen schlechten Scherz hielt. Da offeriert dieses Unternehmen doch tatsächlich telefonischen Hotline-Rat von Spiele-Spezialisten, die in der Anzeige übrigens auch dringend gesucht werden, für jedermann. Konkret bedeutet dies, daß ich dort anrufen kann, wenn ich bei Command & Conquer im 7. Level feststecke, ein Cheat für Collin McRae Rally benötige oder meine 3D-Karte bei FIFA 99 ihren Dienst verweigert. Tolle Sache. Einziger Haken an der Geschichte: Der Spaß kostet schier unglaubliche 3,63DM die Minute. Nach einleitendem Text einer netten Dame aus der Konserve, meiner Problemschilderung und dem Versuch einer fachmännischen Problemlösung kostet ein vierminütiges Gespräch bereits 14,52 DM – echt preiswert. Für das gleiche Geld kann ich mehrere Stunden im Internet nach Lösungen suchen oder in Diskussionsforen um Rat fragen und werde früher oder später garantiert eine Antwort finden. Oder aber ich kaufe mir ein Fachmagazin. Wenn Sie nicht in unserem Tips&Tricks-Teil am Heftende fündig werden sollten, dann bestimmt auf unserer Cover-CD, wo sämtliche Tips&Tricks der vergangenen Ausgaben ausfindig gemacht werden können. Selbst wenn Sie wirklich einmal nicht weiterkommen, sollten Sie von dieser überteuerten Ratgeberhotline besser die Finger lassen.

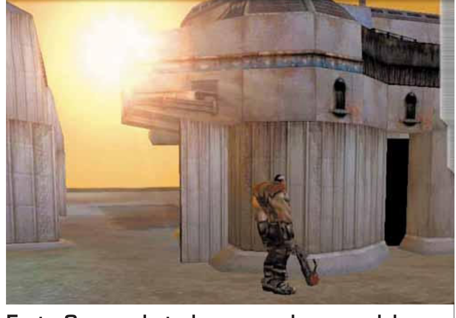
Christian Sauerteig

Anarchy Online

Online-Rollenspiel **Erste Screenshots veröffentlicht**

Funcoms futuristisches 3D-Online-Rollenspiel *Anarchy Online* spielt in ferner Zukunft im Jahr 29475. Die Erde existiert nicht mehr in der uns bekannten Form, sondern hat sich durch einige gewaltige Explosionen in den letzten Jahren in viele kleine Planeten aufgeteilt, die kreuz und quer in der Galaxie verteilt sind. Sie starten mit Ihrem Avatar auf dem abgelegenen Wüstenplaneten Rubi-Ka, auf dem – dreimal dürfen Sie raten – ein erbitterter Krieg um die Herrschaft zwischen der Omni-Trek-Regierung und den gewaltbereiten Clans der Rebellen stattfindet. Geplanter Release des grafikstarken Spiels ist Anfang nächsten Jahres.

Infos: http://www.anarchy-online.com/



Erste Screenshots lassen erahnen, welch grafisches Potential in dem Spiel steckt.

Ob sie selbst in den Krieg eingreifen, liegt an Ihnen.

e-game

Onlinespiel **Online-Gewinnspiel mit Köpfchen**

Wenn Sie wissen, wieviel wertvolle Ingredienzien der nigelnagelneue Biomaris Pflegestift enthält, können Sie sich vielleicht in Kürze mit 10% der Mitspieler den mit 30.000 DM gefüllten Jackpot teilen. Täglich müssen drei bis vier solcher Werbe-Fragen beantwortet werden, die richtige Lösung finden Sie auf der Homepage des jeweiligen Sponsors. Vorbeisurfen lohnt sich in jedem Fall!

Info: http://www.e-game.de



Bei e-game gibt es 30.000DM zu gewinnen.

Incitegames.de

Online-Dienst **Neues Online-Angebot für Spieler gestartet**

Die Computec Media AG, Branchenpionier im Bereich der Onlinespiele und Marktführer im Markt für PC- und Videospiele-Magazine, hat im Rahmen der IFA ihren neuen Online-Dienst Incitegames gestartet. Neben aktuellen News aus der Spielebranche finden Sie dort die neuesten Artikel sämtlicher Magazine der Computec Media AG (u.a. PC Action, PC Games). Für eine geballte Ladung Online-Spielspaß wird ein breitgefächertes Angebot an Online-only-Games und Multiplayer-Games sorgen, wie beispielsweise der *KICKER-Fußball-Manager* Online von Heart-Line, der ausschließlich über Incitegames gespielt werden kann. Abgerundet wird das exzellente Angebot durch einen kostengünstigen und für Internetspieler optimierten Internet-Zugang in Zusammenarbeit mit Mannesmann Arcor.

Infos: http://www. incitegames.de



Aktuelle News und ein breitgefächertes Angebot an Online-Spielen zeichnen incitegames.de aus.

Außerdem

AOL hat die Gebühren drastisch gesenkt und bietet ab Oktober **Internet zum Festpreis** von 9,90 Mark an. Hinzu kommt ein Verbindungsentgelt von 3,9Pfg. pro Minute, inklusive Telefonkosten sowie 6Pfg. pro Einwahl in den Online-Dienst. /// Redstorms **Force 21** kann ab sofort auf der **MSN Gaming Zone** unter http://www.zone.com gespielt werden. /// Unter www.thandor.de ist die Webseite zu Innonics gleichnamigen Echtzeitstrategiespiel gestartet.

Ich mein' ja nur



Wege zum Herzinfarkt

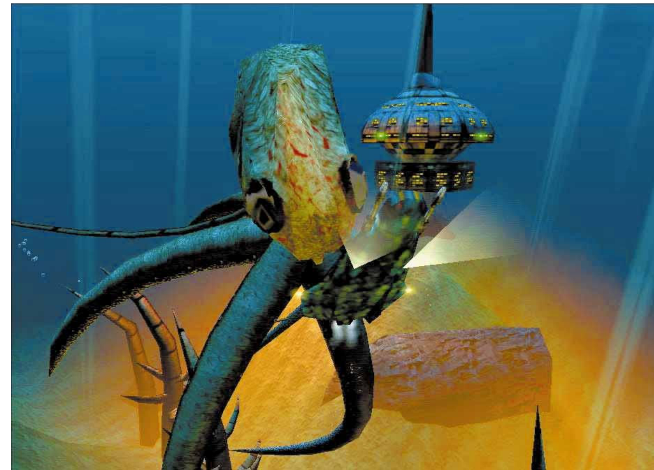
Viele von Ihnen stellen sich die Frage, wie unser Arbeitsalltag aussieht. Im Grunde hangelt sich der Spieleredakteur von Produktion zu Produktion. Sind die Arbeiten für eine Ausgabe abgeschlossen, fühlt er sich leer und ausgebrannt und benötigt neuen Input. Zu diesem Zweck hat er Telefon, Internet und Termine. Besuche bei den Entwicklern sind aufschlußreich, von den Orten Ihres Wirkens sieht er oft nicht mehr als es der Blick aus dem Flugzeugfenster zuläßt. Vielfach kommen auch PR-Vertreter in den Verlag und präsentieren Ihre neuesten Perlen und Gurken. Die Gurken heißen bei den Herren allerdings offiziell auch Perlen, weshalb Vorsicht angebracht ist. Zwischendurch wird immer wieder gespielt. Alpha- und Beta-Versionen heißen Alpha und Beta, weil Sie im Gegensatz zu dem was Sie kaufen können, regelmäßig für ungewollte Neustarts sorgen und das Betriebssystem lahmlegen. Zwischendurch korrigiert der PCA-Redakteur die Werke der Spielerforum-Mitarbeiter, die ohne diese Kontrolle manchmal in bildlosen Textkolonnen mit vielen unbekannten Abkürzungen enden würden. Auch die Dateien für die Cover-CD werden geprüft. Während das letzte Heft noch am Kiosk liegt, beginnt schon die nächste Produktion. Das bedeutet: wenig Schlaf, viel Arbeit. Erfragt ein PR-Sprecher vorab den Spieleindruck, endet das Gespräch bei Wertungen unter 98% meist in langen Diskussionen über den Sinn des Lebens. Manchmal fühlt man sich wie der Getränkeautomat des Hauses, der neulich mitten in der größten Sommerhitze unserer Büro-Saunen statt Flaschen nur noch das Wörtchen „Hilfe!“ auf dem Display ausspuckte.

Joachim Hesse

Land in Sicht

Ravensburger nimmt Massive unter die Fittiche.

Wenn Sie sich an den Blue-Byte-Titel *Schleichfahrt* erinnern, haben Sie bestimmt auch schon von *Aqua* („Wasser“) gehört. *Aqua* wurde der Öffentlichkeit zum ersten Mal auf der diesjährigen Cebit vorgestellt und gilt als inoffizieller Nachfolger zum Unterwasser-Actionspiel *Schleichfahrt*, das sich seit 1996 über 100.000 mal verkauft hat. Kein Wunder, denn hinter Entwickler Massive Development (http://www.massive.de) stecken die *Schleichfahrt*-Schöpfer, die Ihre eigene Firma gegründet haben. Auf gut 8000 Quadratkilometern werden Sie das Meer mit dem U-Boot von Spieleheld Flint unsicher machen. „Wir wollen anspruchsvolle High-End-Games verschiedenerer Genres, auf den Markt bringen, die international gute Chancen haben“, sagt Thomas Kirchenkamp, Geschäftsführer von Ravensburger Interactive. *Aqua*, das auch einen Mehrspielermodus besitzen soll, erscheint voraussichtlich im Herbst 2000.



Objekt der Begierde: In Aqua machen Sie den Meeresboden aus der Ego-Perspektive unsicher. Hier kämpfen Sie gegen eine Riesenkrake.

Operation Kaufrausch

Electronic Arts versetzt Deutschland ins *Command & Conquer* 3-Fieber.

Erstverkaufstag für *Command & Conquer 3 Tiberan Sun* war Donnerstag, der 26. August 1999. Da Westwood und Electronic Arts sich fast drei Jahre Zeit nahmen, die Kaufgelüste der zahlreichen C&C-Fans zu schüren, war der Ansturm auf den Fachhandel und die PC-Spiele-Abteilungen der Kaufhäuser dementsprechend riesig. EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin geht auf Basis von Media-Control-Hochrechnungen davon aus, daß nach nur fünf Tagen bereits 200.000 Stück des Echtzeitstrategiespiels verkauft werden konnten. Und das trotz des erhöhten Preises von fast 100 Mark. Electronic Arts strebt für den gesamten Lebenszirkel (samt Budget-Verwertung) eine Verkaufsmenge von 750.000 bis eine Million Exemplare an. Zum Vergleich: Das bislang meistverkaufte PC-Spiel in Deutschland ist nach Herstellerangaben *Anno 1602* von Sunflowers mit etwa 630.000 abgesetzten Einheiten.



Nicht alle können sich bei einem Verkaufspreis von knapp 100 Mark den Griff zur Tiberian-Sun-Schachtel leisten.

Die Hauptstadt ruft

JoWood schnuppert mit Entwicklungsbüro Wiener Luft.

JoWood expandiert: In Wien eröffneten die Publisher von *Industriegigant* und *Völker* ein zweites Entwicklungsstudio. Zunächst werkeln dort 14 Mitarbeiter, doch mittelfristig sollen 30 Arbeitsplätze geschaffen werden. Das Ziel ist, zwei Titel pro Jahr fertigzustellen. Momentan wird dort an *Die Völker 2* gebastelt. Von JoWood dürfen Sie voraussichtlich für November mit *Verkehrsgigant* und im März 2000 mit dem Genremix *Frontierland* rechnen.



Andreas Tobler, Geschäftsführer JoWood: „Es gibt ein ausgezeichnetes Potential im deutschsprachigen Raum“.

Außerdem

Laut Herstellerangaben hat Publisher **Virgin Interactive** vom Ego-Shooter Kingpin bis zur Indizierung rund 35.000 Stück in Deutschland absetzen können./// **Squaresofts** Final Fantasy 8 wird in Europa und Asien von **Eidos** vertrieben. /// Nochmal **Eidos**: Für 600.000 £ beteiligt sich der Publisher mit 5 % an der jungen Spieleschmiede **Elixir Studios**./// Der Vorverkauf für Karten zur **home electronics world** in Köln (12.-14. November) hat begonnen. Info: http://www.homeelectronicsworld.de

Ich mein' ja nur

Brave New World

Künstliche Intelligenz ist seit jeher ein Begriff, den nicht nur Schriftsteller in Science-Fiction-Romanen verwenden. Gerade wir als Spieler messen uns jeden Tag mit computergesteuerten Gegnern, die uns im Grunde weit überlegen sein müßten. Doch was unser 3D-beschleunigter Rechenknecht manchmal so auf den Bildschirm zaubert, artet nur allzu häufig in unfreiwillige Komik aus. Selbst die Herren Kollegen aus der beliebten Echtzeit-Strategieabteilung können einen nicht darüber hinweg täuschen, daß die Künstliche Intelligenz von heute wohl kaum diesen Namen verdient hat. Doch oh Schreck, nicht auszudenken, wenn man in einem Computerspiel nicht einmal mehr auf der leichtesten Stufe gewinnen könnte. Man sollte Programmierern doch eigentlich dafür danken, daß er uns als Krönung der Schöpfung diesen kleinen Vorsprung gelassen hat … sollte sich der KI-General in C&C 6 immer noch gelangweilt auf die ausgekaute Strategie einlassen, seine Truppen ständig an dem gleichen Punkt einer Karte zum Angriff zu versammeln, nur damit man noch eine klitzekleine Chance gegen ihn hat, dann wird es wohl Zeit, KI als solche endlich ernst zu nehmen. In diesem Sinne … Ihr KI-Redakteur.

Dirk Gooding

D-Info: Online-Kostenkontrolle

Gebührenzähler **Telefonie-Kosten voll im Griff**

Online-Kostenkontrolle ist ein besonders nützliches Programm zur Gebührenüberwachung, welches mit allen gängigen Internet-Providern verwendbar ist. Um nicht im endlosen Gebührendschungel von Providern und Tarifen den Überblick zu verlieren, werden sämtliche Parameter bei der Gebührenerfassung (Uhrzeit, Sondertarife, Rabatte) automatisch berücksichtigt und können jederzeit bequem per Internet-Download aktualisiert werden. Anhand von drei Listen können Sie die Kosten für die aktuelle, die monatliche und die gesamten Online-Sitzungen einsehen, um Klarheit in die übliche, undurchsichtige Telefonkosten-Rechnung zu bringen.

Info: www.topware.de



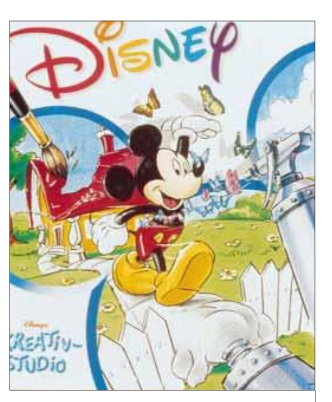
Mit der Online-Kostenkontrolle haben Sie ihre monatliche Telefonrechnung besser im Griff.

Disney Interactive

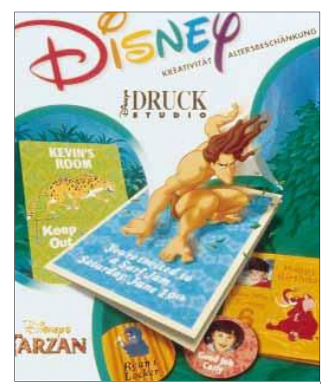
Unterhaltungssoftware **Ein heißer Herbst erwartet Sie**

Disney Interactive wird bis Mitte November wieder eine Reihe neuer Produkte für unsere jungen bis jüngsten PC-Benutzer veröffentlichen. Den Anfang machen die Adventures *Die Nacht der Schurken* und *Mulan Interactive Abenteuer* sowie die Spielesammlung *Der König der Löwen 2*. Im Oktober erscheinen das Actionspiel *A Bugs Life* sowie das künstlerisch angehauchte *Disneys Kreativstudio*. Der November wird ganz im Zeichen von Tarzan stehen. Neben dem gleichnamigen Actionspiel werden Sie mit Disneys *Tarzan Druckstudio* alles mit Tarzan-Motiven bedrucken können, was Ihnen in die Quere kommt.

Info: www.disney.de/Disney Interactive



Mit dem Kreativ-Studio können Sie sich kreativ austoben.



Die Software zu Tarzan steht schon in den Startlöchern.

Die andere Hitparade



FELDKÜCHE! Panzer Elite vermischt gekonnt das Simulationsgenre mit einer Prise Strategie und viel, viel Action. Die überaus köstliche Maussteuerung läßt natürlich die Frage nach dem Blub aufkommen. Mahlzeit!



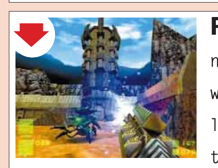
DRACHENRACHEN! Drakan überzeugte die Redaktions-Stubenhocker, endlich wieder sportlich aktiv zu werden. In die Liste der Extremsportarten wird Drachenreiten und Drachen steigen sicherlich schnell aufgenommen werden.



SCHATTENSEITEN! Mit der mäßigen Steuerung von Shadowman hat uns Acclaim keinen Gefallen getan. Wahrscheinlich benötigt man wohl eher eine handliche Voodoopuppe anstelle eines Gamepads, um sicher durch die Levels zu fegen.



AUSMANÖVRIERT! C&C 3 liegt endlich in trockenen Tüchern. Doch irgendwie hatten wir uns alle etwas mehr vom neuesten Ableger der erfolgreichen C&C-Serie versprochen. Glücklicherweise gibt es da noch Age of Empires 2 und Earth 2150.



FEHLZÜNDUNG! Manche Titel sollten lieber noch ein Weilchen auf den Festplatten ihrer Entwickler verweilen, bevor sie auf die Menschheit losgelassen werden. Skout ist leider so ein Titel. Pech auch.

HOME electronics world

Fachmesse **Messe für Informationstechnik**



Unter dem Motto „Zusammenwachsende Märkte“ findet auf dem Kölner Messegelände vom 12. - 14. November die *HOME electronics world*-Messe statt. Von Computer Hard- und Software, Videonachbearbeitung, Internet, Satellitenanlagen bis zur Telekommunikation werden dort alle wichtigen Bereiche der Informationstechnik abgedeckt. Besonders interessant ist die Messe für Endverbraucher, da man vor Ort bei den Ausstellern zu günstigen Messepreise einkaufen kann.

Info: www.homeelectronicsworld.de



Hauptstadttage

Mit 849 Ausstellern aus 36 Ländern verzeichnete die Internationale Funkausstellung in diesem Jahr einen neuen Rekord, über 100.000 Besucher strömten bereits in den ersten zwei Tagen in die Messehallen. Neben den bekannten Firmen aus der Funk-, Fernseh- und Technikbranche zog es erstmals auch einige namhafte PC-Spielehersteller nach Berlin.

Zwar fehlten Firmen wie Eidos, GT Interactive und Take 2 noch, dafür waren Electronic Arts, Infogrames und Hasbro mit Ständen vertreten. Vier der potentiellen Blockbuster für das Weihnachtsgeschäft haben wir für Sie schon einmal angespielt:

TOP 1: FIFA 2000

Frisch aus den Brennern von EA Sports purzelte EA Deutschland überraschend während der Messe die erste spielbare Alphaversion von *FIFA 2000* auf den Tisch. Während gerade bei *FIFA* diese frühen Versionen selten spielerische Offenbarungen waren, löste der frühe Griff zum Gamepad diesmal Begeisterung aus. Schon jetzt wird klar, daß die Verbesserungen im Vergleich zu den Vorgängern diesesmal erheblich drastischer ausfallen. Zunächst fällt die veränderte Grafik auf. Die unschönen „Tapeten“ auf den Zuschauerrängen wichen animierten Publikumstexturen, der Stadionschatten fällt auf den plastischsten Rasen, den je ein PC-Fußballspiel zeigte. Neue Replays zeigen spektakuläre Tore aus zahlreichen Perspektiven. Die Spieler bewegen sich „intelligenter“, was heißt, daß sie etwa bei der Ballannahme die Lederkugel sofort abschirmen und nicht mehr so anfällig gegen Rempelattacken sind. Die Steuerung wurde vereinfacht, aber keine Sorge, FIFA-Profis werden sich schnell zurechtfinden. Alle Spezialbewegungen sind nach wie vor vorhanden,







nur benötigt man jetzt zur Ausführung derselben weniger Tasten, was schon nach wenigen Spielminuten in Fleisch und Blut übergeht. Grundsätzlich sollte man mit etwa sechs bis acht Buttons auskommen, das gesamte Bewegungspotential der Kicker läßt sich so leichter ausreizen. In der Alphaversion suchte man aber immer noch vergeblich nach einer Konfigurationsmöglichkeit für die Tastenbelegung. Dafür hat sich bei den Kameraeinstellungen einiges getan. Nur noch vier Spielkameras sind übriggeblieben, diese lassen sich aber je nach Vorliebe zoomen und auch der Betrachtungswinkel ist veränderbar. Endlich kann dadurch eine sehr gute Spielübersicht garantiert werden. *FIFA*-Freunde werden in der 2000er-Version alle Clubteams aus 15 internationalen Ligen wählen können, außerdem gibt's erstmals 40 Klassikermannschaften, wie etwa Brasiliens legendäre „Selecao" von 1970 mit Superstar Pelè.

FIFA 2000

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	November 1999

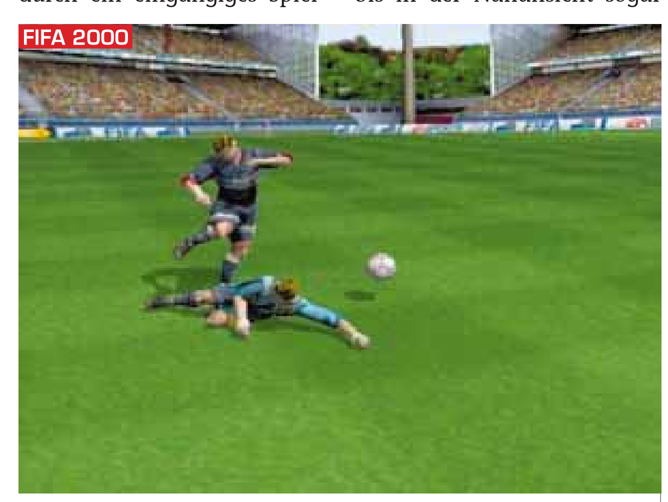
Erster Spieleindruck: Überragend! Die Meisterschaft der Fußballspiele scheint bereits entschieden, FIFA dürfte diesmal der EA-Sports-Titel mit den meisten Verbesserungen werden.

TOP 2: Catan – Die erste Insel

Auf zwei Monitoren zeigte Ravenburger Interactive den ersten Spiellevel von *Catan – Die erste Insel*. Die sehnlichst erwartete Umsetzung von Klaus Teubers *Die Siedler von Catan*, dem erfolgreichsten Brettspiels der letzten vier Jahre, besticht durch ein eingängiges Spielprinzip und umfangreiche Spielmodi. Genau wie beim Kartonvorbild geht es auch bei der PC-Konvertierung um die Besiedlung neuer Landschaften. Durch strategisch gut plazierte Städte und Dörfer gewinnen Sie Rohstoffe, die Sie dann wieder in neue Stadtausbauten, Straßen oder Schiffe investieren können. Fehlen Ihnen Rohstoffe, müssen Sie versuchen diese durch das Feilschen mit Ihren Mitspielern zu ergattern. *Catan* gewinnt einen Großteil seiner Faszination durch den sechseckigen Aufbau der Landschaftsfelder, die sich immer wieder neu kombinieren lassen, wodurch stetig andere Spielsituationen entstehen können. Das fertige Computerspiel wird diesem Umstand durch Kampagnen und zahlreiche Szenarien Rechnung tragen, außerdem sorgt ein freies Spiel für unbegrenzten Missionsnachschub. Bis zu acht 3D-animierte Computerspieler wollen Ihnen das Leben schwer machen, im Mehrspielermodus dürfen Sie gegen fünf Kontrahenten antreten. Das Entwicklerteam von Funatics (Schöpfer von Blue Bytes *Die Siedler 2*) leistete grafische Schwerstarbeit, um dem Aufbaustrategiehit den gewünschten Wusel-Look zu verpassen. So wird es zwar eine brettspielähnliche Spielfeldübersicht geben, diese ist jedoch in mehreren Stufen zoombar, bis in der Nahansicht sogar

FIFA 2000

Hier bejubelt David Beckham ein Tor. Aus lizenzrechtlichen Gründen werden bei FIFA 2000 keine Originalgesichter verwendet.



Dank der neu aufgenommenen Motion Captures sind die Animationen etwas weicher und wirken nicht mehr so abgehackt.



Catan – Die erste Insel



Hübsch gerenderte Zwischensequenzen stimmen auf die Kampagne und neue Szenarien ein.

Catan – Die erste Insel



In der höchsten Zoomstufe läßt sich der sechseckige Aufbau der Landschaftsgrafik nur noch erahnen, statt dessen entdecken Sie lebendige Natur, getragen von zahlreichen Animationen.

schuftende Bauern oder Bergarbeiter zu sehen sind. Aufwendige Animationen der 3D-Objekte sollen den Eindruck einer lebendigen Siedlerwelt entstehen lassen.

Catan – Die erste Insel

Genre: Aufbaustrategie
Hersteller: Funatics/Ravensb. Int.
Veröffentlichung: Oktober 1999

Erster Spieleindruck: Sehr gut! Eine einfache Maussteuerung, Abwechslungsreichtum und viel Charme, diese Kombination könnte Blue Bytes Siedler vom Sockel kippen.

TOP 3: Der Verkehrsgigant

Spätestens seit *Der Industriegigant* steht der Name JoWooD Productions für qualitativ hochwertige Aufbau- und Wirtschaftssimulationen. Den Verkehrsgiganten zeigte der österreichische Entwickler nun erstmals in einer spielbaren Version auf der IFA. Entweder als privater Unternehmer oder als städtischer Verkehrsplaner müssen Sie hier den öffentlichen Nahverkehr in zahlreichen Städten in den Griff bekommen. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt verhindern Sie Staus auf den Straßen durch den Bau von Bussen, Straßenbahnen, S- und U-Bahnen, Schiffahrtslinien und Flughäfen. Als Privatmann kümmern Sie sich vornehmlich um Ihre Bilanzen, als Politiker müssen Sie auch stets die öffentliche Meinung berücksichtigen, schließlich wollen Sie einmal Bürgermeister werden. *Der Verkehrsgigant* glänzt in zahlreichen Szenarien (eine Kampagne wird es ebenfalls geben) durch isometrische 3D-Städte, die aus über 500 Rendergebäuden zusammengesetzt sind und in drei Zoomstufen betrachtet werden können. Anders als etwa bei *Sim City* wirken die JoWooD-Metropolen überaus lebendig, stets wuseln Dutzende von Fahrzeugen über den Schirm und selbst Passanten sind zu erkennen. Der Clou: Die 3D-Welt ist so realistisch, daß jedem Passanten sogar eine eigene Wohnung und ein Arbeitsplatz zugewiesen wurde. Klar, daß Sie sich um die Transportproblematik Ihrer Bewohner zu kümmern haben. Im Mehrspielermodus dürfen sich bis zu vier „Transport Tycoons" einen Kampf um die lukrativsten Bahn- und Buslinien liefern. Die Maussteuerung geriet sehr intuitiv, anders als beim *Industriegiganten* müssen Sie sich beim neuen WiSim-Hit auch nicht mehr durch meterdicke Menüfenster klicken.

Der Verkehrsgigant

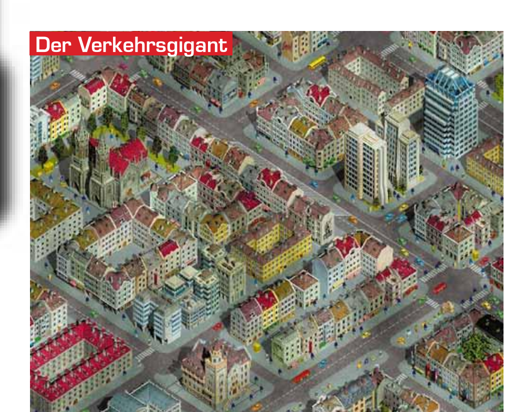
Genre: Wirtschaftssim.
Hersteller: JoWooD/Infogrames
Veröffentlichung: Oktober 1999

Erster Spieleindruck: Sehr gut! JoWooD greift sich einen typischen Sim-City-Aspekt heraus und simuliert diesen bis ins kleinste Detail, der wuselige Renderlook sucht im Genre seinesgleichen.

TOP 4: Theme Park World

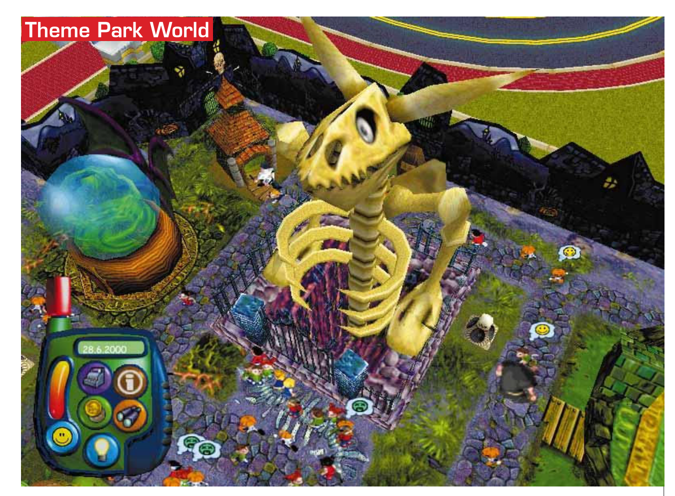
Wahnsinn! Ist Deutschland tatsächlich ein Land der Wirtschaftsbosse und Strategen? Drei der vier hier vorgestellten und auf der IFA erstmals spielbaren Titel bedienen die genannten Genres. Egal, denn auch *Theme Park World* hatte sich ein paar Verweilminuten am Messestand redlich verdient. Bullfrog entwickelte das fünf Jahre alte Erfolgskonzept von Peter Molyneux weiter. Wie gewohnt kümmern Sie sich um die Anlage und Hege eines Vergnügungsparks. Ihre Karriere führt Sie diesmal über vier Inseln, wo Sie jeweils drei bis vier Parks zu betreuen haben. Wie beim Vorgänger oder bei *Rollercoaster Tycoon* plazieren Sie Imbißbuden, Colastände, Blumenkübel und Fahrgeschäfte ganz nach Belieben und Geldbeutel. Bei *Theme Park World* ist Ihr Park aber dreidimensional. Entweder schweben Sie als guter Geist über Ihre Anlagen oder aber Sie stolzieren als „normaler" Parkbesuchers in der Ich-Perspektive durch die Pampa. Faszinierend ist, daß Sie

Der Verkehrsgigant

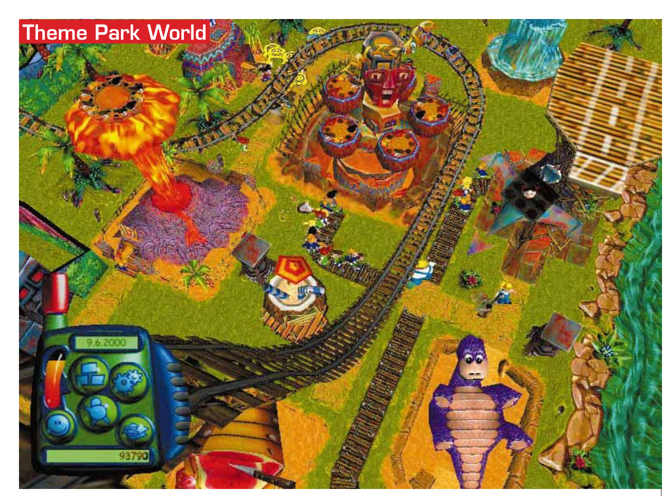




Dieselbe Spielszene in der größten und kleinsten Zoomstufe. Selbst in der Fernansicht sind noch alle Autos und sogar Fußgänger zu erkennen. Auch der Detailreichtum der Gebäude beeindruckt.



Auf der Halloween-Inseln basteln Sie skurrile Horror-Attraktionen in Ihre Vergnügungsparks.



Wird Ihnen schon bei dieser Holzachterbahn schlecht? Aus dieser Perspektive etwa lernen Ihre Fahrgäste die Konstruktion kennen.

Ihre Attraktionen auch selbst antesten dürfen. Wollten Sie schon immer mal wissen, wie sich Ihre selbstgebaute Achterbahn mit Vierfachlooping und Dreifachkreisel „anfühlt“? Kein Problem! Durch zahlreiche kleine Actionspielchen versetzt Sie Bullfrog in eine überaus lebendige Welt. So dürfen Sie etwa angeheuerten Jongleuren zusehen, in der Schießbude Ihre Treffsicherkünste beweisen oder Wettrennen auf der Gokartbahn austragen. Der Comicstil der Grafik ist sicher nicht jedermanns Sache und wirkt etwas übertrieben kindlich, harmoniert aber mit den vielen Gags im Spiel. Beim Antesten von *Theme Park World* kam es häufiger vor, daß man seine wirtschaftlichen Aufgaben aufgrund der spektakulären Optik total vernachläßigte, was sicherlich für Bullfrog spricht. Ob der Augenschmaus aber auch langanhaltenden Spielspaß verspricht, läßt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht beurteilen.

Christian Bigge

Theme Park World

Genre: Wirtschaftssim.
Hersteller: Bullfrog/EA
Veröffentlichung: November 1999

Erster Spieleindruck: Gut! Rollercoaster Tycoon in 3D – insbesondere die Mitfahrten in den selbstgebauten Attraktionen gerieten äußerst spektakulär, aber unter dem Look könnte die Übersicht leiden.

IFA-Schlaglichter

Natürlich gab's noch deutlich mehr zu sehen auf der IFA'99, doch über die meisten Titel hatten wir Sie schon im Vorfeld informiert. Hier zeigen wir Ihnen in Kürze vier weitere Produkte, die uns besonders auffielen.

Alone in the Dark 4

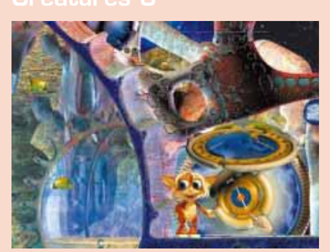


Über den Dächern von Nizza: Unser Screenshot zeigt eine typische Hüpfeinlage.

Eine erste Videosequenz und ein paar Screenshots – darauf beschränkten sich schon fast die Informationen, die Infogrames zu *Alone in the Dark 4* preisgab. Das französische Entwicklerteam von Dark-Works kümmert sich um die Umsetzung des 3D-Abenteuers, dessen erster Teil bereits 1993 erschien. Eine Aussage aus dem Pressetext: „Das Spiel ist nicht blutig, aber es wird Sie das Fürchten lehren.“

Genre: Action-Adventure
Hersteller: DarkWorks/Infogrames
Veröffentlichung: 3. Quartal 2000

Creatures 3

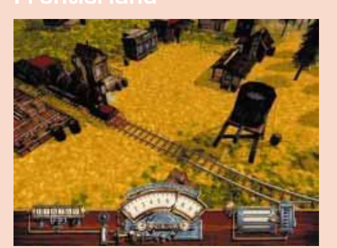


Im Aquarium treffen Ihre Norns zum ersten Mal auf Fische.

Und wieder wollen Sie lernen, lernen, lernen… In *Creatures 3* übernehmen Sie erneut die Patenschaft über eine Norn-Sippschaft, die Sie diesmal innerhalb eines organischen Raumschiffs zu einer intelligenten Rasse züchten können. Neben den überarbeiteten Grafiksätzen dürfen Sie auch auf Techniktools zugreifen, die die Konstruktion komplexerer „Lernmaschinen“ ermöglichen.

Genre: Simulation
Hersteller: Mindscape/TLC
Veröffentlichung: November 1999

Frontierland



Das Holzfällercamp versorgt Ihre Bahnlinie mit wichtigen Rohstoffen.

Offiziell wurde der Veröffentlichungstermin von *Frontierland* mit November angegeben, wir rechnen jedoch eher im März 2000 damit. JoWooD läßt Sie die große Eisenbahnepoche des wilden Westens erleben. Als Betreiber einer Bahngesellschaft müssen Sie eine Linie von der Ost- zur Westküste als erster beenden und sich dabei gegen Gangster, Indianer und skrupellose Händler zum Teil tatkräftig zur Wehr setzen.

Genre: WiSim./Adventure
Hersteller: JoWooD/Infogrames
Veröffentlichung: November 1999

Risiko 2



In der klassischen Spielvariante richtet noch immer der Würfel über Sieg oder Niederlage.

Mit *Risiko 2* präsentiert MicroProse in Kürze bereits die zweite Umsetzung des erfolgreichen Brettspiels der Parker Brothers. Wieder müssen Sie die Welt „befreien“, diesmal bietet man Ihnen aber auch Szenarios in Krisenregionen an. Neu sind die detaillierten Darstellungen der Schlachten, in die Sie diesmal auch strategisch eingreifen können. Natürlich wird's auch etliche Mehrspielermodi geben.

Genre: Strategie
Hersteller: MicroProse/Hasbro Int.
Veröffentlichung: November 1999

Saugfest

PC-Spieler und Vampire haben durchaus etwas miteinander gemeinsam: Sie werden mit Vorliebe nachts aktiv. Nihilistic Software hat es sich nun zum Ziel gesetzt, die beiden Spezies einmal zusammenzubringen: mit Vampire: The Masquerade – Redemption entwickelt die kleine kalifornische Firma ein Rollenspiel, das bei vielen Spielern auf Dauer für einen blassen Teint und rotgeränderte Augen sorgen dürfte ...

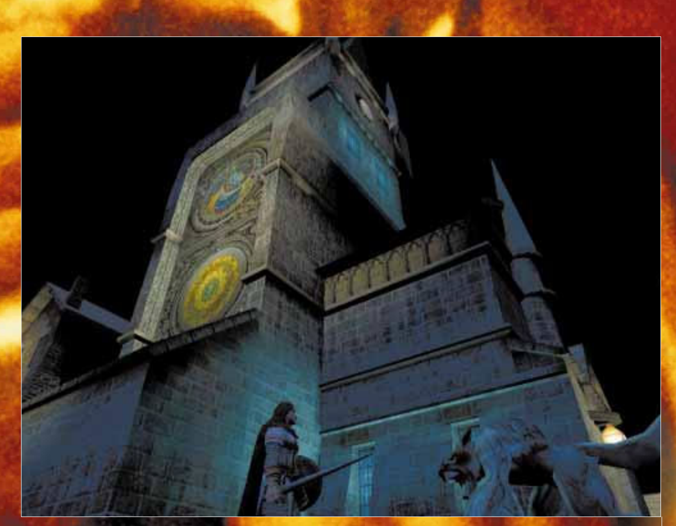
Fakten

- Basiert auf dem gleichnamigen Pen & Paper-RPG von White Wolf
- 4 frei begehbare 3D-Welten (Prag, Wien, London, New York)
- 2 Zeitrahmen (Mittelalter, 1999)
- Party-basiertes Rollenspiel
- Speziell für Vampire entwickelte NOD Grafik-Engine
- Mehrere Mehrspielermodi (Storyteller-Modus, kooperativ, Jäger und Gejagter)
- Vielschichtige Hintergrundstory
- Naturgetreu nachempfundene Locations
- Spricht sowohl Einsteiger als auch Vampire-Veteranen an

Viel war in letzter Zeit die Rede von Nihilistics ehrgeizigem Vampir-Projekt, das auf der diesjährigen Electronic Entertainment Expo bereits eine Auszeichnung als bestes Rollenspiel abstauben konnte. Doch mancher wird sich jetzt sicher fragen, was *Vampire: The Masquerade – Redemption* so sehr von anderen Spielen des RPG-Genres unterscheidet, daß um den Titel ein derartiger Wirbel veranstaltet wird. Wir haben die Möglichkeit, Sie in den kommenden Monaten genauestens über das geheimnisumwitterte Blutsauger-Epos zu informieren. Activision und Nihilistic Software öffnen nämlich ab dieser Ausgabe für PC Action in regelmäßigen Abständen ihren *Vampire*-Schrein und versorgen uns mit exklusiven Hintergrund-Informationen, die Sie auf keinen Fall verpassen sollten …

Blutiger Ehrgeiz

In der Tat sind es mehrere Aspekte, *die Vampire: The Masquerade – Redemption* vom Gros der aktuellen PC-Rollenspiele unterscheiden. Am augenscheinlichsten dürfte dabei die atemberaubende 3D-Grafik des Spiels sein, für die Nihilistic eigens eine neue Engine entwickelte. Stimmungsvolle Licht- und Nebeleffekte, sehr realistisch wirkende Texturen und detailreiche Spielfiguren sorgen für das optimale Grusel-Ambiente, fordern aber auch von der Hardware ihren Tribut: Sie werden voraussichtlich einen Pentium II benötigen, um sich an der



Die imposante Architektur der mittelalterlichen Städte Prag und Wien wurde mit punktuellen Lichtquellen imposant in Szene gesetzt. Die Perspektive kann per Maus beliebig verändert werden.



Christofs Party hat's nicht leicht: Sie muß sich nicht nur mit gegnerischen Vampir-Clans herumschlagen, sondern auch noch mit einer Vielzahl recht bizarrer Kreaturen.



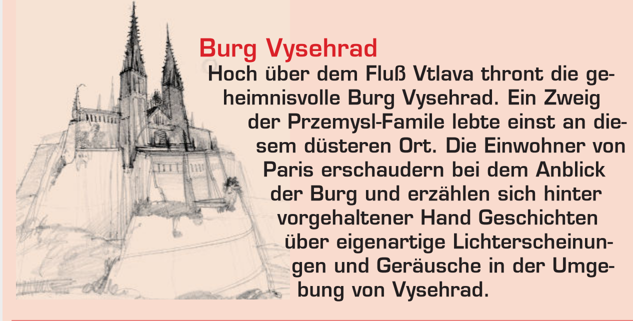
Grafikpracht von *Vampire* richtig erfreuen zu können. Für die angemessene gänsehautfördernde akustische Untermalung mit einem kontextsensitiven Soundtrack bedienen sich die Entwickler der Technologien Aureal3D, DirectSound 3D und EAX. Auch spielerisch will Nihilistic mit *Vampire: The Masquerade – Redemption* Neuland betreten und das PC-Spiel stärker in die Nähe eines Pen & Paper-Rollenspiels rücken. Möglich wird dies durch einen sogenannten Storyteller-Modus, in dem einer von mehreren Spielern die Rolle eines Spielleiters übernimmt. Er legt fest, mit welchen Ereignissen die Helden der Party auf ihren Quests konfrontiert werden, steuert Nichtspieler-Charaktere und verteilt Erfahrungspunkte. Selbst die Locations, in denen sich eine derartige Mehrspielersitzung abspielt, können laut Ray Gresko aus vorgegebenen Versatzstücken mit einem speziellen Tool vom Spieler selbst kreiert werden.

Der Stand der Dinge

Nihilistics *Vampire: The Masquerade – Redemption* lehnt sich eng an das gleichnamige Pen & Paper-Rollenspiel des amerikanischen White-Wolf-Verlags (siehe Kasten) an. Die Entwickler bemühen sich, mit ihrem Konzept so nahe an der Vorlage wie möglich zu bleiben. Dennoch waren naturgemäß einige Anpassungen vonnöten; so mußten einige der Disziplinen aus dem originalen System außen vor blei-

Erste Station: Prag

Prag ist in *Vampire: The Masquerade – Redemption* ein Zentrum des Konflikts zwischen dem Tzimisce- und dem Tremere-Clan. Es bildet das Handelstor zum Westen und einen strategisch wichtigen Punkt für die Tremere, falls sie sich Westungarns bemächtigen können. Die Tremere haben sich in der Goldenen Straße niedergelassen und dirigieren von dort aus die Versorgung ihrer Wiener Basis.



Burg Vysehrad

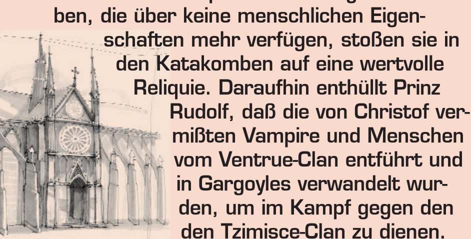
Hoch über dem Fluß Vtlava thront die geheimnisvolle Burg Vysehrad. Ein Zweig der Przemysl-Familie lebte einst an diesem düsteren Ort. Die Einwohner von Paris erschaudern bei dem Anblick der Burg und erzählen sich hinter vorgehaltener Hand Geschichten über eigenartige Lichterscheinungen und Geräusche in der Umgebung von Vysehrad.

Das Judenviertel

Das Judenviertel von Prag liegt im Nordosten der Stadt und ist komplett Mauern umgeben. Rabbi Mordecai ben Judah lebt zusammen mit seinem Golem Maqqabah in dieser Gegend, Seuchen aller Art verbreiten sich dort besonders schnell. Wie üblich sind die Juden die Sündenböcke der Stadt und müssen für viele Dinge den Kopf hinhalten, die sie gar nicht verschuldet haben.

Kathedrale St. Vitus

Im Auftrag des Vampir-Prinzen Rudolf Brandl vom Clan der Ventrue schleichen sich Christof und seine Begleiter über ein geheimes Tunnelsystem ins Innere der Kathedrale St. Vitus. Nachdem sie sich gegen Ghoul-Ratten und Vampire zur Wehr gesetzt haben, die über keine menschlichen Eigenschaften mehr verfügen, stoßen sie in den Katakomben auf eine wertvolle Reliquie. Daraufhin enthüllt Prinz Rudolf, daß die von Christof vermißten Vampire und Menschen vom Ventrue-Clan entführt und in Gargoyles verwandelt wurden, um im Kampf gegen den den Tzimisce-Clan zu dienen.



Nihilistic

Im Prag des späten Mittelalters geht es nicht gerade zimperlich zu, wie dieser Nihilistic-Entwurf eines Foltertisches zeigt.



Über Ray Gresko



Ray Gresko, seines Zeichens President von Nihilistic Software und Projektmanager für *Vampire: The Masquerade – Redemption*, hat bereits eine bewegte Vergangenheit in der Spiele-Industrie hinter sich. Er begann seine Karriere in Microproses Advanced Technology-Abteilung mit der Arbeit an 3D-Grafik-Tools und Titeln wie *Mig-29*, *Falcon 4.0* und *Top Gun*. Nach seinem Wechsel zu LucasArts fungierte Gresko als Chefprogrammierer beim ersten *Star Wars*-Ego-Shooter und war maßgeblich an der Entwicklung *von Jedi Knight* und LucasArts' 3D-Grafik-Technologie beteiligt. Auch bei anderen großen LucasArts-Titeln wie *Shadows of the Empire*, *X-Wing vs. TIE Fighter*, *Grim Fandango*, *Force Commander* und *Mysteries of the Sith* brachte Gresko sein Können ein.

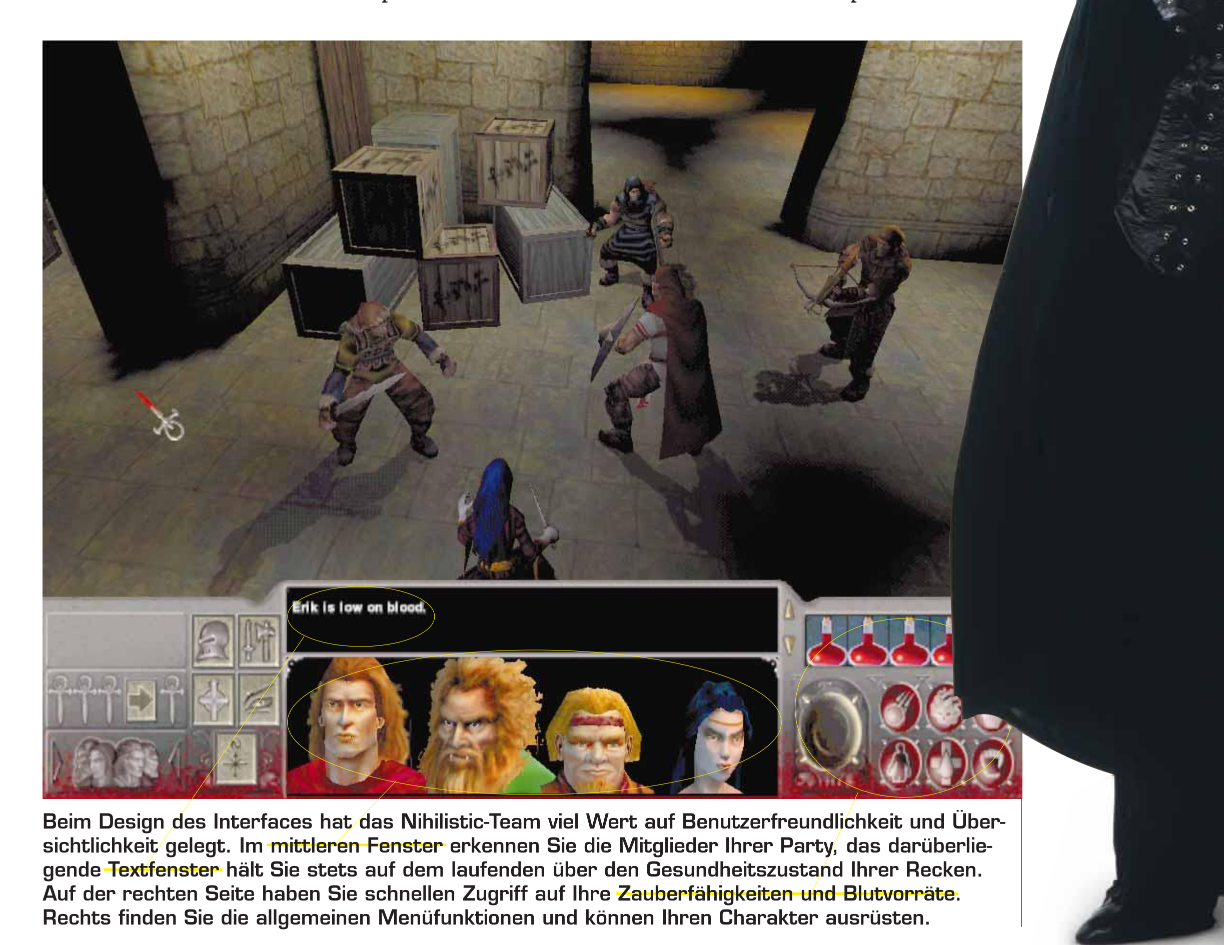


Nicht selten stehen Christof und seine Party zunächst vor verschlossenen Türen. Manchmal gelingt es nur, über Geheimgänge in ein Gebäude zu gelangen, oder es gilt, erst einmal das unfreundliche Wachpersonal auszuschalten.


Nicht nur die Fassaden der Gebäude wirken in Vampire realistischer als in den meisten vergleichbaren Programmen, auch die Physiognomien der Stadtbewohner sind außergewöhnlich detailliert und sehr ausdrucksstark.


Ausblick auf einen der im London der Gegenwart spielenden Neuzeit-Level: Christof kann nun auf moderne Schußwaffen zurückgreifen, um sich einen etwas überdimensionierten U-Bahnfahrer vom Leib zu halten.

ben. Auch der Einzelspieler-Modus von *Vampire* erforderte einige Kunstgriffe: der Spieler schlüpft in die Rolle des Kreuzritters Christof Romauld und erlebt die verschiedenen Vampir-Clans mit ihren unterschiedlichen Eigenschaften in erster Linie durch die NPCs, die sich seiner Party anschließen können. Laut Activision-Produzent Matt Candler sind mittlerweile die Arbeiten am ersten Abschnitt von *Vampire: The Masquerade – Redemption* (Prag-Sequenz) so gut wie abgeschlossen. Für September ist die Realisierung einer Alpha-Version der gesamten restlichen Abschnitte (Wien, London, New York) geplant – sämtliche Charaktere stehen inzwischen fest und das Design der meisten Levels. Intensiv gewerkelt wird gegenwärtig außerdem am Mehrspieler-Modus; der Storyteller-Modus befindet sich in einer intensiven Testphase, in der das Team verschiedene mögliche Varianten auf ihre Spiel-Tauglichkeit hin überprüft.



Beim Design des Interfaces hat das Nihilistic-Team viel Wert auf Benutzerfreundlichkeit und Übersichtlichkeit gelegt. Im mittleren Fenster erkennen Sie die Mitglieder Ihrer Party, das darüberliegende Textfenster hält Sie stets auf dem laufenden über den Gesundheitszustand Ihrer Recken. Auf der rechten Seite haben Sie schnellen Zugriff auf Ihre Zauberfähigkeiten und Blutvorräte. Rechts finden Sie die allgemeinen Menüfunktionen und können Ihren Charakter ausrüsten.

Foto: Dirk Kartscher, Modell: Anna Centelles

White Wolf



Nihilistics PC-Rollenspiel *Vampire: The Masquerade – Redemption* basiert auf der gleichnamigen Buchreihe, die bei dem amerikanischen RPG-Verlag White Wolf erschienen ist. Neben dem eigentlichen Pen & Paper-Spiel umfaßt das Vampire-Sortiment von White Wolf auch spezielle Handbücher für Storyteller, eingehende Beschreibungen der einzelnen Vampir-Clans und vieles mehr. Character-Sheets zu *Vampire: The Masquerade* und anderen White-Wolf-Rollenspielen stehen sogar als .pdf-Dateien zum kostenlosen Download bereit. Wer sich genauer über das Vampire-Universum informieren möchte, kommt eigentlich kaum daran vorbei, der White-Wolf-Website (http://www.white-wolf.com) einmal einen Besuch abzustatten.

Prager Liebe

Die Hintergrundstory von *Vampire: The Masquerade – Redemption* ist sehr komplex und vielschichtig. Nachdem Kreuzritter Christof in den Wirren der Religionskriege des 12. Jahrhunderts schwer verletzt wurde, verschlägt es ihn nach Prag, wo er sich unsterblich in Anezka, eine junge Nonne, verliebt. Auf den Straßen von Prag wird Christof von einer Horde Vampire des Brujah-Clans überfallen, die schon seit längerem von einer nahegelegenen Silbermine aus immer wieder die Stadt heimsuchen. Christof wird fortan selbst zum Vampir und durchstreift des nachts auf der Suche nach Menschenblut die Straßen der Stadt. Als frischgebackener Angehöriger des Brujah-Clans steht er dabei jedoch vor einem unlösbaren Dilemma: Im Grunde sind die Brujah den Menschen nicht feindlich gesinnt und würden am liebsten einträchtig mit ihnen zusammenleben. Auch Christof selbst trägt noch menschliche Züge in sich und muß das Biest in sich bekämpfen. Es gilt also nicht, die Menschen von Prag zu töten, sondern sich von ihnen zu nähren und sie trotzdem am Leben zu halten. Problematisch wird es für Christof, als seine geliebte Anezka

Ray Gresko über Vampire

„*Vampire* umfaßt zwei Zeitrahmen: Mittelalter (Prag und Wien) und 1999 (London und New York)."

„Zwischen den Mittelalter- und Neuzeitabschnitten ändert sich das Gameplay deutlich: im Mittelalter kämpft man mit Schwertern und Pfeil und Bogen, in der Neuzeit hat man Zugriff auf Pistolen und Gewehre. Man kann moderne Technologie dazu nutzen, neue Waffen zu entwickeln."

„Zwischensequenzen wurden mit der Game-Engine erstellt, Sie bekommen sehr detaillierte Charaktere zu sehen."

„Im fertigen Spiel wird die Sprachausgabe lippensynchron sein."

„*Vampire* verfügt über ein simples Point & Click-Interface – ich klicke, wo ich hinlaufen will ..."

„Beim Interface wollten wir ein Party-System realisieren, das die charakteristischen Eigenschaften der einzelnen Vampir-Clans transparent macht."

„Der Spieler bekommt sofort Feedback, wenn sein Charakter verletzt ist oder unter Blutarmut leidet ..."

„Zu den besonderen Fertigkeiten gehören auch Zauberfähigkeiten wie z. B. Hände, die sich in Feuerklauen verwandeln ..."

„Die Vampire-Locations sind aus geometrischen Versatzstücken zusammengebaut – Tools zur Gestaltung der Spielewelten werden von uns veröffentlicht, so daß die Spieler nicht nur ihre eigenen Geschichten, sondern auch ihre eigenen Environments entwerfen können."

„Der Storytelling-Modus, den wir anbieten, gibt dem Spieler einen Eindruck davon, wie man als Spielentwickler arbeitet..."

„Der Storyteller kreiert Spielsituationen, versetzt die anderen Spieler hinein und verteilt Erfahrungspunkte ähnlich wie in einem Tabletop-Rollenspiel."

„Die einzelnen Vampir-Clans unterscheiden sich in ihren Ideologien, ihren Vor- und Nachteilen."

„Im Einzelspieler-Modus kann man Angehörige der Clans in seine Party aufnehmen und ihre Kräfte nutzen, im Mehrspielermodus wählt man seinen eigenen Clan ..."

„Ein Vampir braucht Blut, aber wenn man die Unschuldigen in der Stadt wahllos tötet, verlieren sie ihre menschlichen Eigenschaften ganz."

„Wenn Vampire zuwenig Blut haben und in eine Streß-Situation geraten, verlieren sie die Beherrschung und attackieren u. a. Mitglieder der eigenen Party."

„Der Charakter wandelt sich im Spiel, je nachdem, wie man sich mit anderen Figuren unterhält, welche Entscheidungen man trifft, wie man Rätsel löst – all das beeinflußt den Spielausgang maßgeblich."

„White Wolfs Schaden- und Spezialattacken-Systeme wurden vollständig in Vampire implementiert."

„Die Einzelspielermissionen können auch von mehreren Spielern im kooperativen Modus gelöst werden."

„Wir haben ausgiebig recherchiert, um die real existierenden Locations möglichst naturgetreu nachzubauen ...



Attackieren Sie einen Gegner, werden Sie automatisch durch die Mitglieder Ihrer Party unterstützt. Bezeichnend für den Detailreichtum der Vampire-Grafik sind die wallenden Gewänder der Spielfiguren, und wie sich der Angegriffene mit den Händen vor dem Gesicht zu schützen versucht.

entführt wird. Ab diesem Moment entwickelt sich Christofs Leben zu einer Art Odyssee nicht nur durch den Raum, sondern auch durch die Zeit: seine Suche führt ihn über Wien bis ins London und New York des ausgehenden 20. Jahrhunderts ...

Herbert Aichinger


Mit einer schnellen Mausbewegung können Sie die Perspektive so ändern, daß Sie das Kampfgeschehen optimal im Blick haben.

Zweite Station: Wien

Nach einem Kampf mit dem Sklavenmeister des Tremere-Clans schließt sich der Vampir Erik Christofs Party an. Er berichtet, daß Orsi, der Sklavenmeister der Ventrue, seine geliebte Anezka durch den böhmischen Wald nach Wien in das Tremere-Domizil Haus der Hexe transferiert hat. Also macht sich Christof auf den beschwerlichen Weg in die Babenberger-Stadt Wien ...

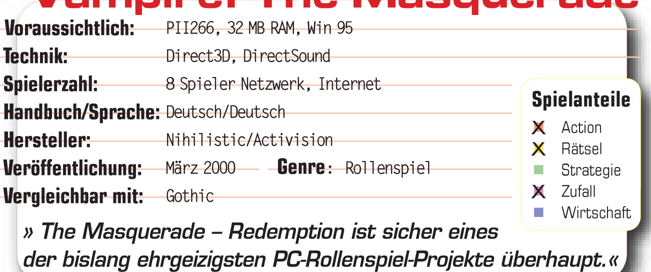
Haus der Hexe

Das düstere Haus der Hexe, in dem Christof seine angebetete Anezka vermutet, ist durch Magie vor unerwünschten Eindringlingen geschützt. Statt ins Innere des furchteinflößenden Baus vorzudringen, trifft sich Christof mit dem Ventrue-Sklavenmeister Orsi, der die Macht der Tremere in Wien endgültig brechen will. Orsi verspricht, u. a. Anezka freizulassen, wenn Christofs Party im Gegenzug seinen Todfeind Luther Black vom Lasombra-Clan ausschaltet.

Stefansdom

Der berühmte Wiener Stefansdom ist Schauplatz des Kampfes von Christofs Mannen gegen Luther Black. Das Szenario ist wahrlich bizarr: Gregorianische Gesänge erschallen im Kirchenschiff, während sich die Recken mit nicht greifbaren Schattenmonstern herumschlagen. Schließlich gelingt es den Helden, mit Hilfe einer mechanischen Vorrichtung ein Dachfenster zu öffnen und den Kirchenraum mit Sonnenlicht zu fluten. Daraufhin erleiden die Lasombra ein schreckliches Ende ...

Vampire: The Masquerade



Voraussichtlich:	PII266, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Nihilistic/Activision
Veröffentlichung:	März 2000 **Genre:** Rollenspiel
Vergleichbar mit:	Gothic

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» The Masquerade – Redemption ist sicher eines der bislang ehrgeizigsten PC-Rollenspiel-Projekte überhaupt.«


Als Vampir muß sich der Held Christof zwar vom Blut anderer Leute ernähren, sollte dabei aber darauf achten, daß er seine menschlichen Züge nicht ganz verlieren.



Die Vampire-Engine leistet erstaunliches: beachten Sie den sanft abgestuften Lichthof um den Feuerstoß und die perspektivisch korrekten, echtzeitberechneten Schatten der Spielfiguren.

Unter den Dächern von Nizza

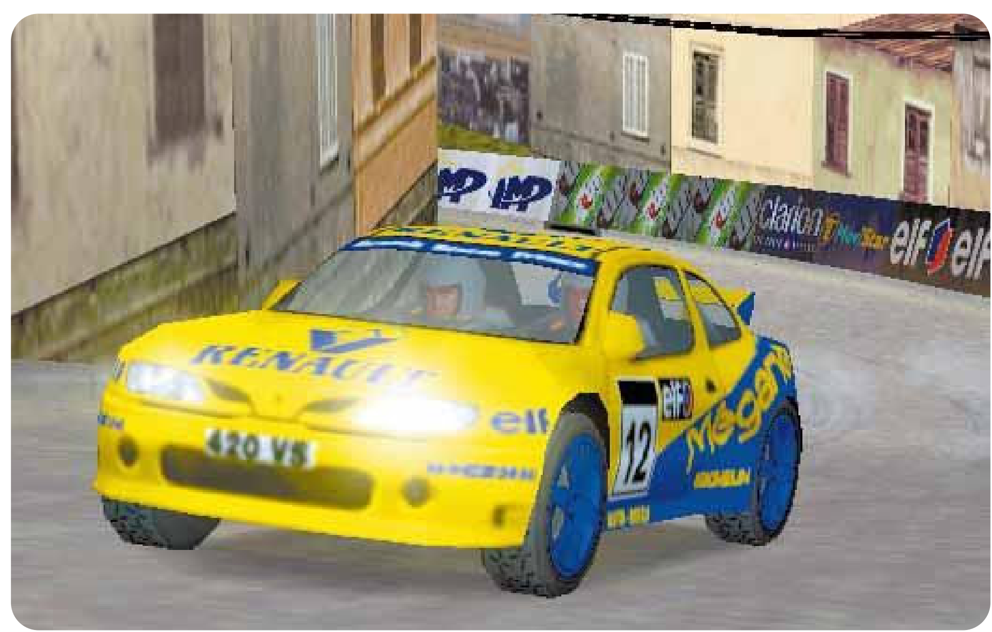
PC Action auf Reisen: Ende August lud die französische Softwareschmiede Infogrames an die Côte-d'Azur nach Nizza ein. Dort warfen wir für Sie mehr als nur einen Blick auf drei Projekte junger Entwickler-Teams, die allesamt ihr jeweiliges Genre noch in diesem Jahr aufmischen möchten.

Rally Masters

Das Entwicklerteam Digital Illusions dürfte Rennsport-Fans noch als die Macher von *Motorhead* ein Begriff sein, daß sich sowohl auf dem PC als auch auf diversen Konsolen knapp eine halbe Million Mal verkaufte. Mit *Rally Masters* möchte Digital Illusions an den Erfolg anknüpfen und *Collin McRae Rally* von der Spitze des Genres stoßen. Wir durften eine frühe Beta-Version vor Ort ausgiebig probespielen und auch den extrem spaßigen und bereits jetzt sehr stabilen Multiplayer-Modus für Sie antesten.

Starke Lizenz

Da *Rally Masters* die Lizenz der gleichnamigen Rennserie erworben hat, dürfen Sie gegen 28 echte Rennfahrer wie Collin McRae, Armin Schwarz, Walther Röhrl, Didier Auriol oder Ari Vatanen antreten, um nur einige der Top-Fahrer zu nennen. Für die Rennen werden Ihnen knapp 20 offizielle Rennwagen zur Verfügung ste-







Ein Manko vieler Rennspiele ist, die teils wahnwitzigen Geschwindigkeiten nicht richtig rüberzubringen. Rally Masters gelingt dies besser.



Bei Wind und Wetter dürfen Sie in einen der knapp 20 Rennwagen steigen und über die 46 Kurse brettern.



Die Grafik macht einen ganz starken Eindruck. Schön zu sehen: Die aufspritzenden Wassertropfen und die weichzeichnenden Bodentexturen.

hen, mit denen Sie über sage und schreibe 46 Rennstrecken heizen dürfen, die größtenteils bis ins kleinste Detail nachgebildet worden sind – klasse! Aber damit noch nicht genug. Was die Spielmodi angeht, haben die Programmierer ebenfalls aus dem vollen geschöpft: Neben Einzelrennen, Trainingsrennen, Zeitfahren und einem Ghost-Rennen dürfen unter vier weiteren Spielmodi auswählen, die sich wiederum in verschiedene Rennvarianten unterteilen.

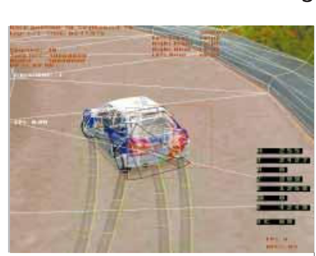
Schöner fahren

Jeder der 46 Kurse besteht aus über 60.000 (!) Polygonen, und selbst die Autos sind jeweils mit mehr als 1.400 Polygonen ausgestattet. Dementsprechend realistisch sieht das Ganze auch aus. Aufwirbelnder Staub, zerbeulte Wagen, zersplitterte Scheiben und schöne Lens-Flare-Effekte zeichnen die sehr gute Grafik-Engine aus. Egal ob die renntypischen Fahrgeräusche oder die Anweisungen der Beifahrer – die Soundausgabe scheint der starken Grafik in nichts nachzustehen. Gelingt es Digital Illusions, bis zum Release die in der Beta-Version noch unpräzise Steuerung zu überarbeiten, wird sich *Collin McRae Rally* warm anziehen müssen.

Christian Sauerteig



Rally Masters setzt auf sehr schöne Lens-Flare-Effekte.



Jedes Fahrzeug besteht aus knapp 1.400 Polygonen.

Rally Masters

Voraussichtlich:	P233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
Technik:	Direct3D, Glide
Spielerzahl:	8 Sp. an einem PC/Netzwerk
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Digital Illusions/Infogrames
Veröffentlichung:	November ´99 **Genre:** Rennspiel
Vergleichbar mit:	Collin McRae Rally

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Starke Grafik-Engine und massig Optionen: Rally Masters könnte der Konkurrenz in wenigen Wochen das Fürchten lehren. «

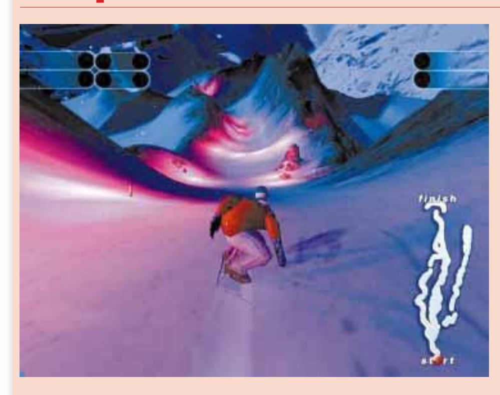
UEFA Manager 2000



Die übersichtliche Benutzerführung ist eine der Stärken von UEFA Manager 2000.

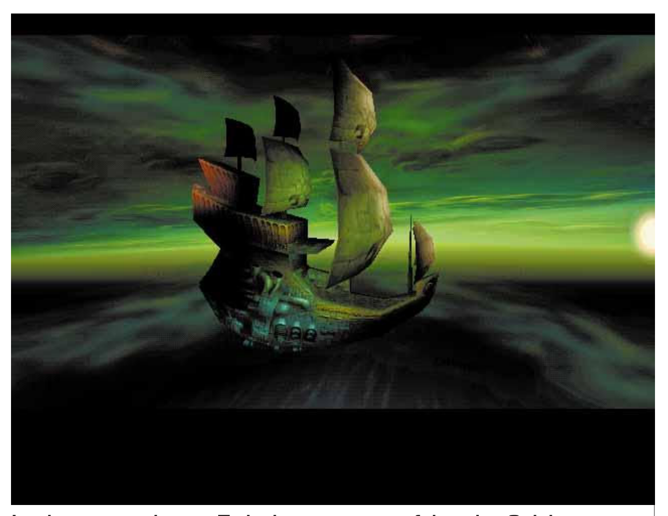
Wie der Name schon verrät, ist der Fußballmanager des englischen Entwicklerstudios Bubball Systems mit der offiziellen UEFA-Lizenz ausgestattet. Für den Spieler bedeutet dies, daß neben den offiziellen Logos auch die Original-Namen der Wettbewerbe (UEFA-Cup, Championsleague, ...) verwendet werden dürfen. Aus lizenzrechtlichen Gründen muß auf die originalen Vereins- und Spielernamen in manchen Ländern jedoch verzichtet werden. Auf der knallharten Trainerbank oder dem weichen Managersessel dürfen Sie in neun verschiedenen Ländern mit insgesamt 22 Ligen Platz nehmen. In Deutschland werden beispielsweise die erste und zweite Bundesliga geboten, in England die ersten vier Ligen. Genau wie bei den Genre-Konkurrenten *Anstoss 3* und *Kicker Manager* werden auch beim *UEFA Fußballmanager 2000* die 3D-Spielszenen in Echtzeit berechnet. Die spielbare Vorabversion überzeugt durch klare Menüstrukturen und eine einfache Bedienbarkeit, obwohl das komplexe Programm teilweise sehr in die Tiefe geht. Wenn alles glatt geht, erscheint das Spiel im November.

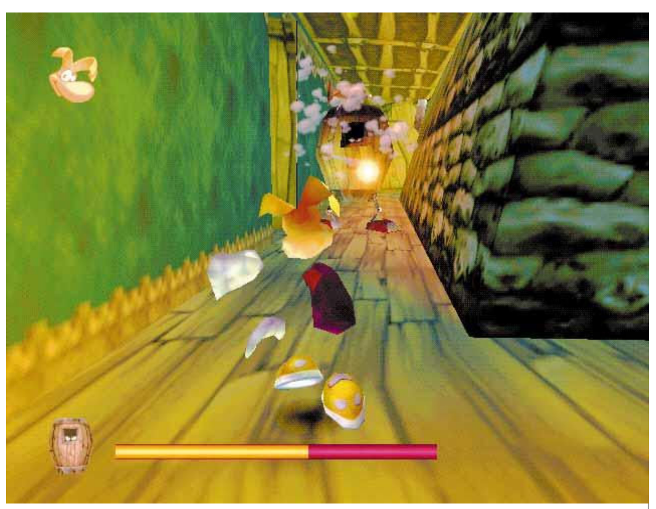
Supreme Snowboarding



Egal ob Half-Pipe oder Downhill: Bei Tag und Nacht dürfen Sie sich das Snowboard unter die Füße schnallen.

Snowboard-Spiele für den PC sind rar gesäht und aufgrund der durchschnittlichen Qualität bisher auch immer wieder schnell in Vergessenheit geraten. *Supreme Snowbaording* vom finnischen Entwicklerteam Housemarque hat sehr gute Chancen, diesen Mißstand im November zu beheben. Die schnelle 3D-Grafik sowie die abwechslungsreichen Kurse sorgen bereits in der uns vorliegenden Beta-Version für Aha-Effekte und auch wenn noch nicht alle Features in das Spiel integriert sind, macht es bereits jetzt sehr viel Spaß, mit seinem Snowboard bei Tag und Nacht und unterschiedlichen Wetterbedingungen über die neun verschiedenen Kurse zu schlittern und dabei dem beatlastigen Soundtrack zu lauschen. Geplanter Release des vielversprechenden Snowboard-Spektakels ist ebenfalls November.


In einer gerenderten Zwischensequenz erfährt der Spieler von dem verhängnisvollen Piratenüberfall auf Raymans Welt.


Mit seinen Fäusten kann Rayman kraftvolle Energieladungen durch die Gegend schleudern und damit auch Fässer aufsprengen.

Strahlende Erscheinung

Es zeigt sich immer wieder: Gerade Jump&Run-Helden müssen ähnlich wie Comic-Figuren einen unverwechselbaren, liebenswerten Charakter haben, um auf Dauer bestehen zu können. Rayman aus dem Hause Ubi Soft ist so ein nettes Kerlchen und darf deshalb in Kürze auf dem PC seinen zweiten Auftritt absolvieren ...

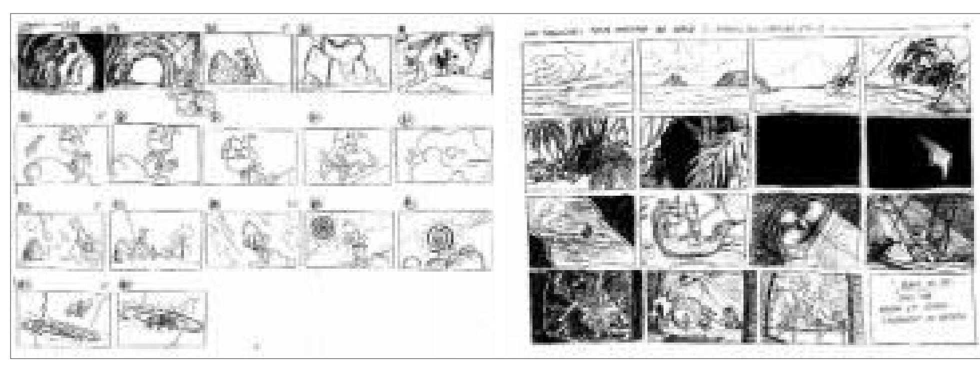


Seit seinem Debüt auf dem PC ist Rayman etwas „reifer“ geworden. Vom Helden eines bonbonbunten, aus 70 seitlich scrollenden Levels bestehenden Renn- und Hüpf-Abenteuers hat er sich zu einem dreidimensionalen Charakter gemausert, der es in einem „epischen Action-Adventure“ (Originalton Ubi Soft) mit einer ganzen Horde von Piraten aufnimmt. Nun ja, ganz so drastisch ist Raymans Metamorphose nun doch nicht ausgefallen. Wie diverse Konkurrenten haben eben auch die Entwickler von *Rayman 2* den zeitgemäßen Schritt von der zweiten zur dritten Dimension gewagt und lassen ihren Protagonisten nun in frei begehbaren 3D-Environments herumtoben. Und auch *Rayman 2* bleibt in erster Linie ein Jump&Run, auch wenn sich in dreidimensionalen Welten komplexere Herausforderungen für den Spieler realisieren lassen als in einem traditionellen Hüpfspiel.

Fakten
- 20 3D-Welten
- ca. 50 Gegnertypen
- 5 Endgegner
- breite Palette an möglichen Moves
- Spieldauer angebl. ca. 30 Stunden
- Integrierte Hilfefunktion
- Aufwendiger Soundtrack

Ein starkes Team

Bedroht wird Raymans Welt diesmal von einer wilden Piratenbande, die die nichtsahnende Bevölkerung kidnappen und an den galaktischen Zirkus des Piratenchefs Razor Face verkaufen will. Um diese Katastrophe zu verhindern, muß Rayman zunächst die Fee Ly befreien, die den einzig möglichen Weg aus dem Schlamassel kennt: Es gilt, den Magier Polochus aufzuwecken und ihn zu bitten, seine Macht zum Wohle der Rayman-Welt spielen zu lassen. Zu Beginn des Abenteuers ist Rayman so gut wie wehrlos, doch der krötenartige Globox zeigt ihm bald, wie er seine Fäuste einsetzen kann. Im Lauf des Spiels gewinnt Rayman mit Hilfe weiterer Freunde immer mehr seiner persönlichen Fertigkeiten zurück. Auf die Charaktere, die Rayman bei seinem Unterfangen unterstützen, kann der Spieler nicht direkt Einfluß nehmen; sie schaffen jedoch eine Art „Teamgeist“ und verleihen den Aktionen so mehr Gewicht.



Die Vorstellung von Rayman als Comic-Held scheint gar nicht so weit hergeholt, wenn man sich das Storyboard anschaut, das dem Ubi-Soft-Spiel Rayman 2: The Great Escape zugrundeliegt.

Rayman 2 Demo:

Auf der Cover-CD

Exklusiv können wir Ihnen auf der Cover-CD dieser Ausgabe das Rayman-2-Demo bieten, mit dem Sie bereits die erste Spielewelt erkunden können.

Rasante Piratenjagd

Anders als die eher gemächlichen 3D-Jump&Runs *Croc 2* und *Gex 3D* legt *Rayman 2* ein gehöriges Tempo vor. Die Entwickler wollen dem Spieler das Gefühl geben, immer mitten im Geschehen zu stehen; das Hauptaugenmerk ist definitiv nicht auf das penible Erforschen aller Ecken eines Levels gerichtet, sondern auf spannendes, actiongeladenes Gameplay. *Rayman 2* spielt sich in 20 unterschiedliche Welten ab, die jeweils dreifach in sich untergliedert sind. Im Lauf der ersten paar Levels lernt man Raymans Bewegungsrepertoire kennen und hat genügend Muße, sich mit den Grundprinzipien des Spiels vertraut zu machen. Bereits am Anfang kann Rayman springen, klettern, rennen, schwimmen und rollen. Seine Fäuste schleudern mächtige Energieladungen auf Gegner, und seinen Haarschopf kann der Strahlemann wie die Rotorblätter eines Hubschraubers einsetzen, um größere Höhenunterschiede unbeschadet zu überwinden. Mit der Zeit gewinnen Raymans Energieladungen an Kraft, er lernt zu fliegen, gleitet souverän auf Wasserskiern über die Wellen, reitet auf Raketen und nutzt gekonnt Luftströmungen zu seinem Vorteil aus. Mit einem Leveldesign, das es schafft, den Spieler bis zum Schluß immer wieder mit Neuem zu überraschen, sollte *Rayman 2* gute Chancen haben, sich neben Krokodil und Gecko einen Platz in der Riege der wichtigen 3D-Jump&Runs zu erobern.

Herbert Aichinger

Rayman 2 - The Great Escape

Voraussichtlich:	P166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, Glide, OpenGL, DirectSound, CD-Audio
Spielerzahl:	1
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	UBI Soft
Veröffentlichung:	November 1999 **Genre:** Jump & Run
Vergleichbar mit:	Croc 2, Gex 3D, Starshot

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» Die meisten Jump&Run-Fans haben Croc 2 und Gex 3D inzwischen durchgespielt. Rayman 2 ist da der ideale Nachschub. «

Gut und Böse

Rayman glänzt durch seine akrobatischen Kunststückchen: Egal ob große Sprünge, Wasserskifahren oder Freeclimbing, das Kerlchen macht immer eine gute Figur. Neu im Repertoire: Rayman kann seine Powerfaust auch als Anker oder Fackel einsetzen!

Ly ist ein etwas launisches, nicht leicht durchschaubares, katzenähnliches Feenwesen, das Raymans Team ideal ergänzen würde. Allein schon ihre außergewöhnliche Beweglichkeit macht sie zur optimalen Partnerin, außerdem weiß nur sie, wie man den Piraten den Garaus machen kann.

Der böse Pirat Razor Face setzt alles daran, die Bewohner von Raymans Welt seinem galaktischen Zirkus einzuverleiben. Es herrscht jedoch kein Zweifel, daß er gegen den Helden und seine treuen Freunde am Ende den kürzeren ziehen wird.

Red Rum ist ein Helfershelfer des Schurken Razor Face, aber als ernstzunehmender Gegner kann er aufgrund seines übermäßigen Rum-Konsums wohl kaum durchgehen.



Der Pirat Red Rum mag furchterregend aussehen, seine große Schwäche ist jedoch seine übertriebene Vorliebe für Alkohol.



Im Lauf des Spiels lernt der kleine Rayman sogar, sich höchst elegant mit Wasserskiern fortzubewegen.

Trio mit acht Fäusten

Spiele-Redakteure müssen schon ein schräges Völkchen sein. Wie sonst ist es zu erklären, daß MDK vor knapp zweieinhalb Jahren Spitzenpositionen in den Wertungsrängen verbuchte, aber von den Spielern kaum beachtet wurde. Ob MDK 2 ein ähnliches Schicksal beschieden sein wird?

Obwohl *MDK* ein wahres Feuerwerk an frischen Ideen auf den Monitor zauberte, blieb es wie Blei in den Regalen der Händler liegen ... scheinbar war es für die große Masse der Spieler zum damaligen Zeitpunkt einfach zu verrückt und verdreht. Anstelle von Shiny Entertainment, die momentan vollauf mit *Messiah* und *Sacrifice* beschäftigt sind, startet nun BioWare mit *MDK 2* einen erneuten Großangriff auf die Toleranzgrenzen der Spielergemeinde. Trotz freudiger Erwartungen auf Seiten der freisinnigen Fachpresse stellt sich angesichts des gefloppten ersten Teils natürlich die Frage, wie viel bizarre Einfälle und abgedrehte Charaktere ein Spiel überhaupt verkraften kann, um kommerziell noch einigermaßen erfolgreich zu sein.

Trio ist Trumpf

Zur Story: Die Streamrider sind zurückgekehrt und wollen die Menschheit diesmal endgültig vom Erdboden unseres Planeten saugen. Unser eingespieltes Trio Dr. Hawkins, sein Assistent Kurt Hectic und der sechsbeinige, zigarrenrauchende Roboterhund Max können das natürlich nicht zulassen und stellen sich den Aliens einmal mehr mutig entgegen. Im Verlauf des Spiels übernehmen Sie jeweils einen der drei Charaktere und versuchen, mit allen Mitteln, die drohende Vernichtung der Menschheit aufzuhalten. Allerdings dürfen Sie die Spielfigur nicht selber auswählen, sondern be-

Vier Fäuste für ein Hallelujah

Hatte *MDK* schon damals mit Kurt Hectic einen äußerst seltsamen Anti-Helden vorzuweisen, wird ihnen *MDK 2* gleich drei unterschiedliche Protagonisten bieten. Unser kampferprobter Kurt ist natürlich auch wieder mit von der Partie und läuft erneut in einem schwarzen, hautengen Kampfanzug über Stock und Stein, der wie im ersten Teil ein paar nette Goodies eingebaut hat. Ihnen stehen wieder der bewährte Fallschirm und die Hochgeschwindigkeits-Handfeuerwaffe zur Verfügung, die per Scharfschützenvisier auch die entferntesten Gegner außer Gefecht setzt. Hinzu kommt die Möglichkeit zur Tarnung und eine Art Chamäleon-Modus, in dem sich der Kampfanzug seiner Umgebung anpassen kann. Kurt selbst wird in *MDK 2* mehr die Rolle des hinterlistigen Assassinen spielen und nicht wie eine brachialen Kampfmaschine durch die acht Levels rocken.
Diesen actiongeladenen Part übernimmt der sechsbeinige Cyberhund Max, der aus anatomischen Gründen gleich vier (!) Meinungsverstärker in Form von Laserpistolen, Maschinengewehren und anderen Handfeuerwaffen in den Pfoten halten kann. Wenn Sie in seinem Fell stecken, treffen Sie selten auf anspruchsvolle Denkaufgaben, denn Max ist der Hund fürs Grobe. Seine Aufgabe in *MDK2* wird es sein, möglichst viele Streamrider ohne Rückfahrkarte über den intergalaktischen Jordan zu befördern.
Dritter im Bunde ist Dr. Hawkins, eine Mischung aus McGyver und Indiana Jones. Dr. Hawkins kann völlig unterschiedliche Gegenstände kombinieren und so immer neue Waffen und andere Gerätschaften erfinden, um sich der anstürmenden Gegnerscharen erwehren zu können. Sobald Sie in seine Rolle schlüpfen, werden sie vorrangig mit Rätseln und kniffligen Situationen konfrontiert, die Ihnen eine Reihe von patentreifen Erfindungen abverlangen werden.



Kurts wichtigstes Kriegswerkzeug im Einsatz. Mit der Scharfschützenfunktion des Hochgeschwindigkeitsgewehrs erledigen Sie Gegner aus der Ferne.



Für eine Pfote voll Dollars. Auf diesem Bild bekommen Sie eine gute Vorstellung von der Größe der acht Levels.



Matrix läßt grüßen. Durch die neue Grafikengine sehen die futuristischen Levels besonders beeindruckend aus.

kommen je nach Storyverlauf den geeigneten Helden vorgesetzt. Sollten Kurt und Max zum Beispiel von den Streamriders gekidnappt werden, muß man als Doc Hawkins einen Weg finden, die beiden wieder zu befreien. Aufgrund ihrer individuellen Möglichkeiten bieten Ihnen die drei Hauptdarsteller jeweils unterschiedliche Waffen sowie ein etwas anderes Leveldesign.

Ein gutes Omen

Für *MDK 2* kommt BioWares neue Grafikengine OMEN zum Einsatz, die selbst größere Levels mit aufwendigen Licht- und Spezialeffekten ohne Probleme darstellen kann. Das außergewöhnliche *MDK*sche Flair wird dabei vortrefflich reproduziert und gewinnt mit zunehmender Auflösung noch an Atmosphäre, ohne Aussetzer oder Ruckelorgien zu produzieren. Auf unserem Vorführ-Rechner (PIII 500, TNT2 Ultra, 128MB) sank die Framerate bei einer Auflösung von 1024x768 nie unter 50 fps, ein gutes Indiz dafür, daß *MDK 2* auch auf langsameren Rechnern trotz grafischer Bombastbonbons noch ausreichend flüssig laufen sollte.

Zu dritt und doch allein

BioWare wird *MDK 2* keinen Mehrspielermodus gönnen und sich einzig und allein einer guten Einzelspielerstory widmen. Verständlich, denn *MDK 2* lebt von der fantastischen Atmosphäre, dem einzigartigen Humor und den unterschiedlichen Möglichkeiten der drei Helden. In einem aufwendigen Mehrspieler-Modus die richtige Balance zu finden und ansprechend umzusetzen, würde nur unnötig Zeit von den wirklich wichtigen Dingen abziehen, die da **M** (für Max), **D** (für Dr.Hawkins), **K** (für Kurt) 2 lauten. Lassen Sie sich überraschen …

Dirk Gooding



Is´ was, Doc? Im Gegensatz zu Kurt kann sich Doc Hawkins in weniger bizarren Levels um sein leibliches Wohl sorgen. Oder doch lieber eine Stinkbombe aus Essensabfällen bauen?

MDK2

Voraussichtlich: P 200, 32 MB RAM, Win95/98, 3D-Karte
Technik: Direct 3D, Direct Sound
Spielerzahl: 1
Handbuch/Sprache: Deutsch, Deutsch
Hersteller: BioWare / Virgin Interactive
Veröffentlichung: Frühjahr 2000 **Genre:** Action
Vergleichbar mit: Shadowman, Tomb Raider, MDK

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Ein völlig schräges Gameplay und drei durchgeknallte Helden, die ihre eigenen Vor- und Nachteile haben. MDK 2 macht einen ziemlich guten Eindruck «

Zwischen den Fronten

Vor Ihnen lauert das organisierte Verbrechen, hinter Ihnen wartet die Polente. Was nun? Dieser und anderen prekären Situationen durften wir uns für Sie bereits in einer weit fortgeschrittenen Beta-Version des kommenden Gangsterepos' stellen.

In *GTA 2* schlüpfen Sie wie in Teil 1 in die Rolle eines kleinen Ganoven, der sich langsam auf der Karriereleiter hocharbeiten muß. Zu Beginn stimmen rasante Realfilmsequenzen Sie auf das neue Lebensziel ein. Danach ist wieder „Schlumpf"-Grafik in Vogelperspektive angesagt. Im Waffenarsenal der vorliegenden Version befanden sich Pistole (sogar für beide Hände), Maschinengewehr, Schrotflinte, Flammenwerfer, Bazooka, Granaten, Molotov-Cocktails und ein futuristischer Elektroschocker. Aufträge bekommen Sie von den Banden über Telefonzellen zugeschanzt. Sinkt Ihre Gunst bei den Spitzbuben, versiegt die Geldquelle. Es kann Ihnen sogar blühen, daß eine Bande Jagd auf Sie macht. Achten Sie deshalb immer darauf welcher Verein das Stadtviertel kontrolliert, in dem Sie sich aufhalten. Die Gangster und einige freie Sender versorgen Sie über Ihr Bordradio mit fetten Beats. DMA hat einen Deal mit dem Plattenlabel Moving Shadow Records geschlossen, der für ausreichend Material im Spiel sorgt. In einigen Einzelmissionen erleichtern Ihnen Beschützer das Leben, die wie Drohnen im Weltraumklassiker *R-Type* um Ihre Spielfigur kreisen. Die Idee, daß Sie die Leibwächter während des ganzen Spiele anheuern können, hat DMA inzwischen über Bord geworfen. Hoffentlich geht der Schuß nicht nach hinten los, denn der Schwierigkeitsgrad von *GTA 2* hat deutlich angezogen. Das Gleiche gilt für die Grafik: Die Lichteffekte wirken fulminanter, der Bildaufbau bei der Fahrt durch die Stadt ist deutlich flüssiger und die Objekte glänzen durch mehr Details.

Wir wurden erhört

Starten Sie die erste Mission, landet Ihr Jungmafioso vor einer Kirche mit der Aufschrift „Jesus saves". Dieses unscheinbare Gebäude verkörpert einen der wichtigsten Fortschritte im Spiel: den Speicherpunkt. Sichern können Sie endlich jederzeit, allerdings knöpft Ihnen der Priester dafür jedesmal einen saftigen Batzen Geldscheine ab. Eine praktikable Kompromißlösung, um Dauerspeichern zu verhindern. Gleichzeitig wurde auch der



Bis jetzt existieren neun Bonuslevel. Hier müssen Sie Kreisrennen fahren, Eiswagen in die Luft jagen oder wie hier Passanten massakrieren.


Der brandneue Elektroschocker verwandelt gleich das angreifende SWAT-Kommando in bruzzelnde Skelette. Die Ziele werden selbstständig anvisiert.


Verscherzt und abgefackelt: Rechts das FBI, unten zündeln die Anhänger der Wissenschaftler-Gilde mit Flammenwerfern.

zweite große Kritikpunkt des Vorgängers scheinbar völlig beseitigt: Ihr Gefährt meistert jetzt auch enge Passagen, ohne hoffnungslos steckenzubleiben. DMA hat es tatsächlich geschafft, daß sich die Vehikel wesentlich geschmeidiger steuern lassen. Bei den Straßenlampen und Bäumen wurde gar kurzerhand die Kollisionsabfrage über Bord geworfen: Weniger ist manchmal eben doch mehr. Zu Fuß befreien Sie sich durch Sprünge aus der Klemme, doch Gebäude können Sie leider immer noch nicht betreten. Noch ein kurzer Ausblick ins nächste Jahr: Die Missionsdisk im Neue-Deutsche-Welle-Outfit der 80er Jahre, *GTA Berlin*, soll jetzt als Add-On zu *GTA 2* im April erscheinen. Infos unter: http://www.gta2.com.

Joachim Hesse


Wenn Sie sehr böse waren (sechs Polizistenköpfe), kommt die Armee ins Spiel. Hier sinkt Ihre Lebenserwartung auf wenige Sekunden. Einzige Chance: Die Panzer gegeneinander ausspielen.


Aus dem Auto heraus schießen können Sie zwar nicht, dafür können Sie Ihren Wagen mit einem Maschinengewehr nachrüsten. Die Schüsse sind allerdings auf ein Minimum beschränkt.

Auf der Cover-CD

Exklusive Vollversion von GTA: London 1961, der Missiondisk zu GTA: London 1969.


Alles fürs Auto: Bomben, MGs, Ölteppiche und Lacke (bei Max Paynt). Lustiges Detail: In Ihr Taxi steigen Fahrgäste ein, denen Sie Geld abknöpfen.

Grand Theft Auto 2

Voraussichtlich: P 233, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct Draw, Glide, Direct Sound
Spielerzahl: 4 Sp. Netzwerk
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: DMA Design/Take 2
Veröffentlichung: Oktober 1999 **Genre:** Actionspiel
Vergleichbar mit: Grand Theft Auto, GTA London 1969

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» DMA merzt konsequent Kritikpunkte des Vorgängers aus. Wenn alles klappt, erwartet Sie quasi Teil 1 in Perfektion. Nicht weniger und nicht mehr. «


Nervenkitzel pur: Wenn Sie sich nach der Munitionskiste bücken, bricht ein Zombie durchs Fenster. Die farbigen Linien der Waffen helfen Ihnen, die Ziele anzuvisieren.


Der Flammenwerfer sorgt für warme Beleuchtung: In den Minen von Redeye grillen Sie gerade eine Monster-Drone. Das sieht die Dronen-Königin nicht gerne.


Im Reich der Tiere: Richtig plaziert, sprengen Sie mit einem gezielten Schuß auf die Dynamitkiste größere Zombiehorden entzwei. Für den Hund genügten die Pistolen.

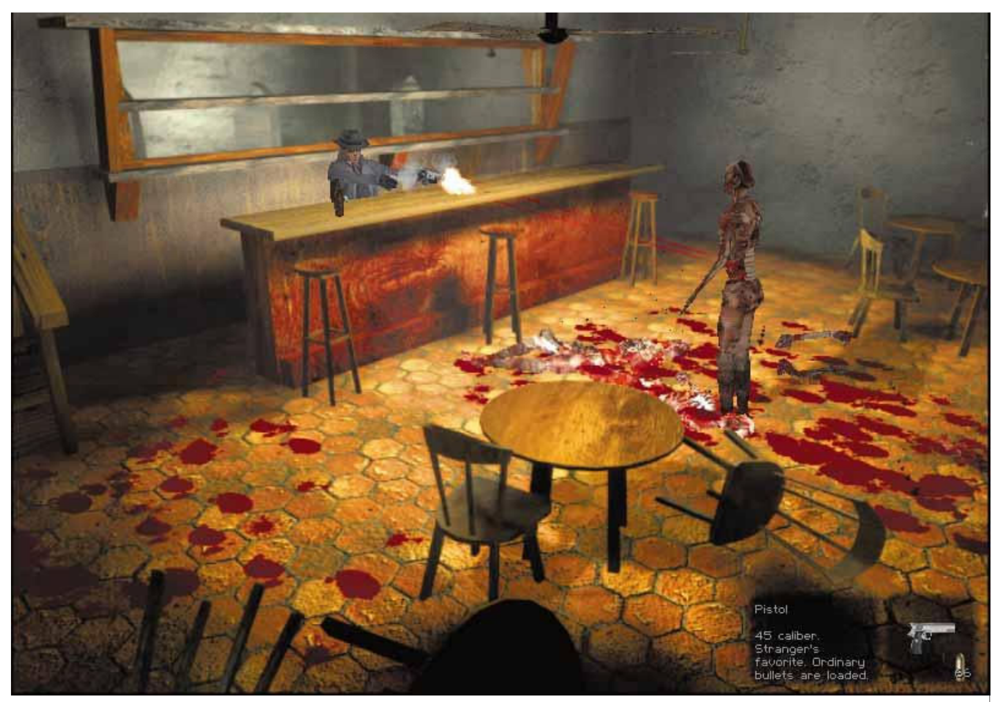
Brut der Nacht

Fliegen laben sich an Kadavern, kehlige Laute durchdringen das Dunkel: Wir haben uns für Sie auf Monsterjagd begeben und Hand an die ersten spielbaren Passagen des neuen Splatter-Sprößlings von Take 2 gelegt.

Zwei Worte und Sie wissen, was auf Sie zukommt: *Resident Evil*. In einer vorgerenderten Welt setzen Sie sich mit Waffengewalt gegen Ghouls, Vampire, Werwölfe, Zombie-Kühe und allerlei andere untote Kreaturen zur Wehr. *Nocturne* entführt Sie in die späten 20er bzw. frühen 30er Jahre. Sie spielen einen Monsterjäger der Agentur „Spukhaus". Auf Ihrer Geisterjägertour verschlägt es Sie nach Deutschland, Frankreich, Chicago und Texas. Die Rahmenhandlung will Take 2 in 16 Kapitel unterteilen, von denen wir bereits eines für Sie auf Herz und Nieren prüfen konnten. Sie sind nach einem Zugunglück in dem Western-Nest Redeye, Texas gelandet. Der Pfarrer dort verrät Ihnen, daß Ihr Partner Scat Dazzle leider zu seinen Ahnen abgeritten ist, dafür aber längst verblichene Dorfbewohner plötzlich wieder auf den Straßen herumstolpern. Sie müssen nun Ihren Kollegen durch einen Voodoo-Zauber von den Toten wiedererwecken und die noch lebendigen Dorfbewohner in die Sicherheit der Dorfkirche verfrachten. Keine leichte Aufgabe, denn zum einen verschanzen sich die Hinterwäldler an den unmöglichsten Plätzen wie einem stillen Örtchen, zum anderen sind die Monster äußerst zäh und die Munition ist knapp.

Gruseln inklusive

Einen schnellen Rechner samt guter Grafikkarte vorausgesetzt, dürfen Sie auch in hohen Auflö-



Im Saloon sorgen Sie bei den verwesenden Gästen für eine Bleivergiftung. Im ersten Stock warten Freudenmädchen in Strapsen auf Sie. Auch der Zombie-Sheriff mit den Zellenschlüsseln treibt sich herum.

sungen ans Werk gehen. Besonders die Rauch-, Licht- und Schatteneffekte sowie der Faltenwurf des Mantels Ihres Macho-Agenten bringen Schwung in die Grafikwelt. Gerade bei Kleinigkeiten beweisen die Programmierer Fingerspitzengefühl: Die Charaktere hinterlassen Fußspuren und bekleckern die Spiellandschaft mit Körpersäften, leere Patronenhülsen klackern zu Boden und Zombies werfen mit den abgetrennten Gliedmaßen derjenigen, die schon mit Ihrer Waffe Bekanntschaft gemacht haben. In dieser morbiden Stimmung sorgen geschickt plazierte Schockeffekte dank Gruselsound und Kameraperspektiven á la *Resident Evil* für Herzstillstände. Leider sind es gerade diese Kameraperspektiven, die Ihnen oft den Überblick rauben. So kann es passieren, daß Sie einem Zombie nach einem Wechsel des Blickwinkels schnurstracks in die Arme laufen, da das Geschehen erst umgeblendet wird, sobald Sie den Bildrand erreichen. Auch die Steuerung trübt durch ungewollte Manöver in hektischen Momenten den Spielspaß und reagiert pingelig, wenn es gilt, Gegenstände aufzusammeln. Und die Bewegungen der Spielfigur wirken mitunter noch etwas staksig. Take 2 sollte daher bis zum Verkaufsstart noch etwas nachbessern, zumal das Programm noch nicht stabil läuft und unnötige Detailfehler aufweist – wie männlich grunzende Frauen-Zombies oder nicht wiederverschließbare Türen. Das muß doch nicht sein, oder? Infos unter: http://www.nocturnegame.com

Joachim Hesse



Familie Klumpfuß: Sie haben die Farmerkinder Bobby-Sue und Thommy aus einem Kellerbunker befreit und geleiten Sie in Sicherheit. Klare Verhältnisse schaffen Sie mit der Schrotflinte.

Nocturne

Voraussichtlich:	PII 300, 128 MB RAM, Win98/NT 4.0
Technik:	D3D, AGP, MMX, Dolby Surround, EAX
Spielerzahl:	1
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Hersteller:	Terminal Velocity/G.o.D./Take 2
Veröffentlichung:	November **Genre:** Action-Adventure
Vergleichbar mit:	Resident Evil, Alone in the Dark

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Gut geklont ist halb gewonnen: Mit dem nötigen Feinschliff könnte Nocturne zum neuen Mekka für Liebhaber des Horrorgenres werden. «



An die Stelle der ungeliebten Comicfilmchen treten beim Kicker Fußball-Manager nun edel gestylte Rendergrafiken, hier sehen Sie gerade die Pokalauslosung.

Schluß mit lustig

Keine 10 Monate ist es her seit Heart-Line den Fußballmanagern frischen Wind bescherte. Als erster Genrevertreter setzte Kurt auf eine in Echtzeit simulierte Spieldarstellung, die zuvor üblichen, vorberechneten Torszenen hatten damit ausgedient. Programmumfang und Spieltiefe konnten damals überzeugen, über den kindlichen Comicstil der Kurt-Grafik rümpften aber viele Fußballfans die Nase.

Grund genug für die Entwickler in sich zu gehen und am grundlegenden Konzept Ihres Kicker-Babies zu feilen. Schließlich fanden sich bei den „Heart-Linern" nicht x-beliebige Spielehandwerker zusammen, sondern mit Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier die Ziehväter der erfolgreichen *Bundesliga Manager*-Serie, da sollte doch ein widerspenstiger *Kurt* in den Griff zu bekommen sein. Man wertete über 2.000 Postzuschriften aus und entwickelte zusammen mit rund 70 Manager-Fans, die beratend zur Seite standen, ein überarbeitetes Konzept. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Die Comicfigur *Kurt* wurde zu Grabe getragen und mit ihm der gesamte Grafikstil samt vielen putzigen, aber unübersichtlichen Icons. Stattdessen sicherte man sich die Partnerschaft der Fachzeitschrift *Kicker* und wagte den Schritt in Richtung Seriosität. Der *neue Kicker-Manager* präsentiert sich nun mit entzerrten Menüs, textlastigen und damit selbsterklärenden Schaltflächen sowie sinnvoll erweitertem Optionsumfang seiner Fangemeinde.


In kleineren Fenstern können Sie sich am Spieltag bis zu vier Matches „live" übertragen lassen.


Neu im Angebot: Ab sofort können Sie zuvor ausgebildete Jugendspieler unter Vertrag nehmen.

Der richtige Klick

Insbesondere bei den häufig benutzten Menüs Aufstellung, Training, Taktik und Transfermarkt besserte Heart-Line kräftig nach. Veränderten Sie diese Einstellungen bei Kurt noch auf einem einzigen Bildschirm, gibt's nun separate Fenster, was der Übersichtlichkeit sehr zugute kommt. Insbesondere der Aufstellungsbildschirm ist dank des größer dargestellten Spielfelds wesentlich benutzerfreundlicher geworden. Nach wie vor haben Sie beim *Kicker-Manager* bei allen Bildschirmen, die sich um Ihr eigenes Team drehen, Ihren kompletten Kader stets im Blick. Sinnvoll, denn dank der objektorientierten Programmierung können Sie das Minisymbol jedes einzelnen Akteurs direkt in die entsprechenden Funktionsscreens ziehen. Sie wollen Ihrem Abwehrrecken eine Portion Zweikampftraining verpassen? Kein Problem, ziehen Sie sein Bild im Trainingsmenü direkt auf den entsprechenden Menüpunkt und schon übt sich der Knabe bis auf weiteres im Einmaleins des Haltens und Trikot-Zerrens. Verharren Sie mit Ihrem Cursor für kurze Zeit auf einer Schaltfläche, erscheint automatisch ein sehr guter Hilf-

text, ein Mausklick mit der rechten Taste ruft ein Kontextmenü auf, in dem Sie weitere Einstellungen vornehmen können. So können Sie etwa sofort in Vertragsverhandlungen einsteigen oder Ihrem Mittelfeld-As die Kapitänsbürde auferlegen. Grundsätzlich wird der *Kicker-Manager* durch eine Buttonleiste am rechten Bildrand gesteuert. Den vier Kategorien Team, Ligen, Geld, und Verwaltung sind jeweils drei bis vier Untermenüs zugeordnet, so daß Sie mit maximal zwei Mausklicks jede Funktion des Managers erreichen können.

Alles, was das Herz begehrt

Dieser wartet nicht nur mit 65.000 simulierten Spielern auf, die jeweils durch etwa 50 Eigenschaften charakterisiert werden, sondern bietet auch sonst alles, wonach das Fußballherz sich sehnt. Transfer- und Aktienmarkt, Statistiken satt samt Suchfunktionen, Stadionaus- und -umbau, Sponsorensuche, Training und Trainingslager, Spielerprämien – bei den Optionen bleiben kaum Wünsche offen. Wenige, bei *Kurt* noch vermißte Features, werden beim *Kicker-Manager* jetzt nachgeliefert. So dürfen Fanatiker nun endlich auch ihre heißgeliebten Würstchenbuden zimmern, Jugendspieler ausbilden und das Team vor jedem Spiel gesondert motivieren. Wer das nicht will, stellt für ein paar virtuelle Mark einen Assistenten ein, der alle ungeliebten Aufgaben postwendend übernimmt. Das Herzstück des Programms ist natürlich weiterhin die Simulation des Spieltages und hier bleibt der *Kicker-Manager* bis auf weiteres der einzige Genrevertreter, dem eine überzeugende Darstellung der Spiele gelingt. Zwar wirken die Wuselmännchen, die sich jetzt auf bis zu vier gleichzeitig einsichtigen Spielfelder tummeln, grafisch etwas altbacken, dafür sieht es in der Tat nach richtigem Fußball aus, was die kleinen Kerlchen da auf die isometrischen Rasenflächen zaubern. Mit Kommandos wie „Hohe Bälle“ oder „Über Außen“ können Sie von der Trainerbank jederzeit ins Geschehen eingreifen. Entsprechende Anweisungen setzen Ihre Spieler dann auch prompt um. Keine Frage, insgesamt ist der *Kicker-Manager* im Vergleich zum Vorgänger benutzerfreundlicher geworden, der neue Grafikstil wirkt edler und nicht mehr so aufgesetzt komisch. Registrierte *Kurt*-Kunden werden übrigens für 40 Mark auf das überarbeitete Programm upgraden können, eine Investition, die sich lohnen dürfte.

Christian Bigge

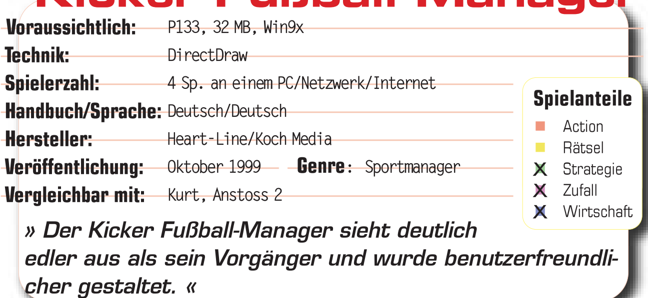
Zocken im Internet

Den *Kicker-Manager* wird es ab Oktober auch als Onlinespiel geben, die Betatestphase hat bereits begonnen. Unter der Internetadresse www.incitegames.de können Sie die notwendige Client-Software anfordern. Später wird für regelmäßige Online-Kicker ein monatlicher Betrag fällig. Das Onlinespiel bietet den vollen Funktionsumfang der Offlinevariante und unterscheidet sich auch im Design nicht vom Originalspiel. In Kürze dürften auf mehreren Servern diverse Ligen wie Pilze aus dem Boden schießen, regelmäßige Ausscheidungsturniere sowie Auf- und Abstiegsrunden sollen für langanhaltenden Spielspaß sorgen.





Während des Spiels dürfen Sie das ganze Team oder einzelne Spieler speziell motivieren. Die fehlenden Originalnamen der Mannschaften und Stars lassen sich durch einen Editor beseitigen, mit dem Sie auch blitzschnell eigene Ligen kreieren.



Kicker Fußball-Manager

Voraussichtlich:	P133, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw
Spielerzahl:	4 Sp. an einem PC/Netzwerk/Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Heart-Line/Koch Media
Veröffentlichung:	Oktober 1999 **Genre:** Sportmanager
Vergleichbar mit:	Kurt, Anstoss 2

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- X Wirtschaft

» Der Kicker Fußball-Manager sieht deutlich edler aus als sein Vorgänger und wurde benutzerfreundlicher gestaltet. «

Über Stock und Stein

Das Rennen um die Rally-Spiel-Krone ist eröffnet. Neben Infogrames Rally Masters schickt sich auch Ubi-Softs Rally Championship 99 an, Genre-Referenz Collin McRae Rally vom Thron zu stoßen. Gelingen soll dies mit einer atemberaubenden Grafik und einer extrem realistischen Fahrerfahrung. Wir spielten für Sie die Beta-Version der Rally-Hoffnung an.



Die fast fotorealistische Grafik von Rally Championship 99 kann es problemlos mit der von Collin McRae Rally aufnehmen.

Rennspieler horchen auf, sobald der Name Europress ertönt. Diese englische Spieleschmiede entwickelt nämlich seit Jahren qualitativ hochwertige Rennspiele, wie beispielsweise den Vorgänger *International Rally Championship*. Insgesamt wanderten in den vergangenen Jahren mehr als eine Million Exemplare ihrer Rennspielserie über die Ladentische. Und ginge es nach Europress, dürfte der jüngste Rennspiel-Sproß diese Erfolgsstory gerne fortsetzen. Die Chancen dazu stehen alles andere als schlecht, denn das Programmierteam hat es sich zum Ziel gesetzt, daß Renngeschehen realistischer denn je rüberzubringen

Fakten

- 36 klassische Etappen der British Rally Championship
- 20 echte Rally-Wagen, Sieben Kameraperspektiven
- Wechselnde Wetterbedingungen sowie Tag- und Nachtfahrten

Realistisch, realistischer, Rally Championship 99?

Um diesem hohen Anspruch gerecht werden zu können, in-

Die Simulation wechselnder Wetterbedingungen und verschiedener Tageszeiten kann sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen.





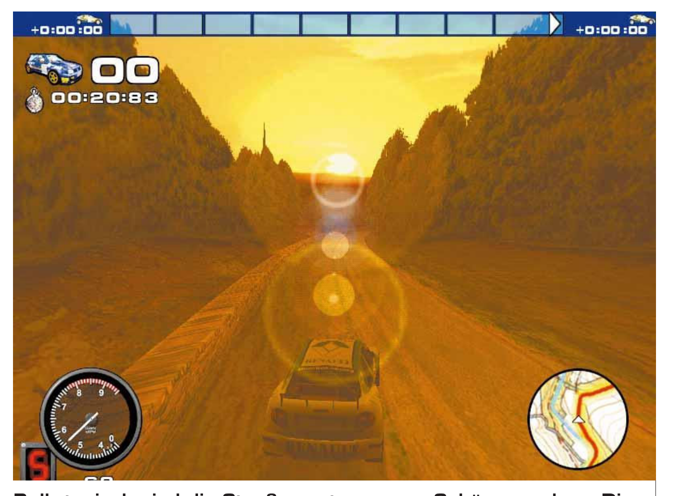
Original und Fälschung im Vergleich: Auf die sehr detaillierte Nachbildung der echten Rennkurse (insgesamt wird es 36 geben) haben die Programmierer sehr viel Wert gelegt.

vestierten die Entwickler sehr viel Zeit in die Nachbildung der Kurse, das Fahrverhalten der Wagen und eine realistische Steuerung, die sich gemäß den Schwierigkeitsgraden an die individuellen Fähigkeiten des Fahrers anpassen wird. Ein Kritikpunkt an *Collin McRae Rally* war, daß die Strecken teilweise viel zu breit und großzügig ausgelegt waren und man dadurch Geschwindigkeiten erreichte, die vollkommen unrealistisch waren – was dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch tat. Neben diesem verbesserten Darstellungsmaßstab steckten die Programmierer sehr viel Zeit in die Entwicklung der Grafik-Engine. Das Ergebnis kann sich bei Auflösungen von maximal 1.600 x 1.200 Bildpunkten bereits jetzt sehen lassen. Abgesehen von einigen Grafik-Bugs gibt es hier keinen Grund zur Beanstandung, im Gegenteil: Die fotorealistische Grafik wirkt um einiges detaillierter als die von *Collin McRae Rally*. Verschiedene Wetterbedingungen, Lichtspiegelungen, Reifenspuren, Funkenflug und ein realistisches Schadensmodell sowie animierte Zuschauer stehen dem Referenzprodukt in nichts nach. Besonders witzig: Es gibt keine „direkte Streckenbegrenzung", Sie haben quasi die Möglichkeit, überall, weit ab von der Strecke, umherzufahren. Eine weitere Stärke von *Rally Championship 99* sind die verschiedenen Kameraperspektiven, einschließlich eines 3D-Armaturenbretts. Abgerundet wird der positive Ersteindruck durch verständliche Ansagen eines Kommentators sowie Ihres Beifahrers.

Schöne Aussichten

Das Spiel bietet vier verschiedene Spielmodi: Einzelrennen, Zeitfahren und eine Saison der Mobil 1 British Rally Championship (BRC) im Simulations- und Arcade-Modus. Letztere umfaßt stolze 36 Etappen, für die 650 Kilometer der klassischen Etappen der BRC nachgebildet wurden. Was die Fahrzeuge angeht, stehen Ihnen 20 Rennwagen wie Toyota Corolla, Nissan Almera oder Mitsubishi Lancer zur Verfügung. Momentan arbeiten die Entwickler noch auf Hochtouren an der KI der Computerfahrer. Sollte diese dem bisher positiven Eindruck der Grafik und realistischen Fahrphysik entsprechen, dürfen Sie sich bereits jetzt auf einen ganz heißen Rennspiel-Herbst freuen. Auf unserer Cover-CD finden Sie übrigens eine exklusive Demo-Version des Spiels!

Christian Sauerteig



Rally-typisch sind die Straßen extrem eng. Schön zu sehen: Die Lens-Flare-Effekte in der Bildmitte. Unten rechts zeigt eine Karte den weiteren Streckenverlauf an.

Rally Championship 99

Voraussichtlich:	P200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
Technik:	Direct3D, Glide
Spielerzahl:	4 Sp. an einem PC, 8 Sp.Netzwerk
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Europress/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Ende Oktober **Genre:** Rennspiel
Vergleichbar mit:	Collin McRae Rally, Internat. Rally Champ.

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Vielversprechend! Bis auf einige Grafik-Bugs bereits jetzt ein ernstzunehmender Konkurrent für Collin-McRae-Rally «

Auf der Wasseroberfläche kann man die Schatten der vorbeiziehenden Wolken sehen.

Alle Gute kommt von oben

Ortstermin Bristol: In einem unscheinbaren Reihenhaus in der Innenstadt werkeln eifrige Entwickler seit Monaten an Microproses vielversprechendem Flugsimulator B17 Flying Fortress II. Wir haben für Sie die Wayward-Design-Studios aufgesucht und das Spiel genauer unter die Lupe genommen.

Flugsimulationen beschränken sich in erster Linie auf eine ansprechende Grafik, Komplexität und einen hohen Grad an Realismus, wobei der menschliche Aspekt meistens eher stiefmütterlich behandelt wird. Mit *B17 Flying Fortress II - The Mighty Eighth* möchte Wayward Design die vorgezeichneten Evolutionspfade für moderne Flugsimulationen verlassen und frischen Wind in das Genre bringen. Die Simulation des anglo-amerikanischen Bombers B17 Flying Fortress aus dem Zweiten Weltkrieg gibt den Entwicklern dabei den nötigen Spielraum für neue Ideen und bietet gleichzeitig einen geeigneten historischen Hintergrund.

Rollenspiele im Cockpit

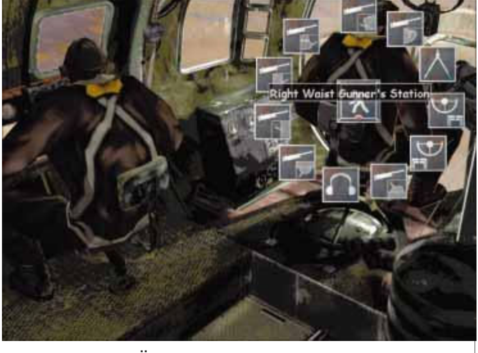
Sie erleben das Kriegsgeschehen als Mitglied der amerikanischen Bomberstaffel *„The Mighty Eighth“*, die von Großbritannien aus strategische Ziele in ganz Europa bombardierte. Als Kommandeur einer B17 werden Sie dabei nicht nur in die Rolle des Piloten schlüpfen müssen, sondern haben auch die Aufgabengebiete jedes der zehn Crewmitglieder zu meistern, wobei die KI die übrigen Positionen für Sie übernimmt. Untypisch für das Genre sind die rollenspieltechnischen Elemente innerhalb des Crewmanagements, denn Ihre Mannschaft existiert nicht nur als anonymes Kanonenfutter für deutsche Abfangjäger. Jedes einzelne Mitglied ihrer Crew verfügt über eine eigene Akte nebst Vorgeschichte und Foto und gewinnt von Mission zu Mission an Erfahrung. Wenn Sie es zum Beispiel vorziehen, ihr Glück zunächst als Schütze in der Heckkanzel einer B17 zu versuchen, „lernt“ ihr virtuelles Alter Ego von Ihnen und erledigt seinen Job später wesentlich effizienter. Sie können ihre Besatzung vor jedem Flug neu zusammenstellen, allerdings ist es äußerst ratsam, bereits „angelernte“ Crewmitglieder wieder mit auf die Reise zu nehmen. Auf diese Weise wachsen einem erfahrene Haudegen an das bislang eher ungerührte Fliegerherz und sollten bei Verletzungen schnellstens verarztet werden. Sonst sind Sie womöglich gezwungen, beim nächsten Flug einen Grünschnabel zu rekrutieren.

Käpt’n, mein Käpt’n ...

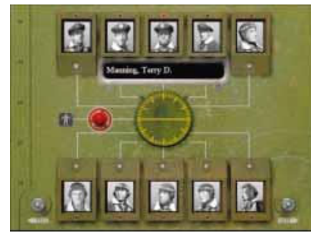
Es liegt an ihnen, ob Sie den Zweiten Weltkrieg als Kommandant eines einzelnen Bombers erleben oder lieber gleich eine ganze Staffel mitten durch das Kriegsgeschehen lenken möchten. Wenn Sie sich für die erste Option entscheiden, müssen Sie ihr zehnköpfiges Team in 25 Missionen sicher durch aggressives Flakfeuer und gegnerische Jägerstaffeln fliegen und dabei auch eventuell auftretende Ex-



Auch die Flugzeuge im Spiel sehen fantastisch aus und wirken fast schon plastisch.



Fliegeralltag: Über dieses Menü können sie bequem zu jeder Position im Flugzeug wechseln.





Diese tollkühnen Männer mit Fliegermütze sind Teil ihrer Crew.

tremsituationen, wie zum Beispiel Feuer an Bord, meistern. Die zweite Möglichkeit stellt Sie zusätzlich vor die alltäglichen Probleme eines damaligen Squadron Commanders, nämlich geeignete strategische Ziele zu finden und dabei eine möglichst risikolose Route auszusuchen. Während der anschließenden Mission können Sie alle Positionen in jedem der zwölf B17 Bomber übernehmen. Es ist Ihnen natürlich auch erlaubt, alle im Spiel auftauchenden Jagdflugzeuge zu übernehmen, allerdings hat man als Jagdpilot nicht die Möglichkeit, eine Kampagne oder einen etwaigen Karrieremodus zu spielen.

Fraktaler Feinschliff

Auch grafisch beschreitet *B17 II* neue Wege. Aufgrund eines eigens entwickelten „Fractal Terrain System“, bei dem in jeder Flughöhe ein Maximum an Terraindetails dargestellt werden kann, sieht das Spiel sowohl in Bodennähe als auch in großer Höhe hervorragend aus. Alle Flugzeuge bekommen ein eigenes virtuelles Cockpit spendiert, in dem jeder (!) Schalter eine Funktion besitzt. So können Profis beispielsweise den ganzen Startvorgang anhand einer Checkliste manuell durchspielen, während Anfänger dem Computer alle notwendigen Abläufe überlassen dürfen.

Dirk Gooding

Interview

PC Action besuchte für Sie die Wayward-Büros in Bristol und konnte Andrew Walrond interessante Dinge über *B17 II* entlocken.



Direktor von Wayward Design

PC Action Worauf achtet ihr bei der Entwicklung von B17 II besonders?

Andrew: Ein hoher Grad an Realismus und die sprichwörtliche Liebe zum Detail ist unserer Meinung die beste Mischung für einen guten Flugsimulator. Zusätzlich wollten wir das Genre um eine wichtige menschliche Komponente bereichern, ohne die kein Flugzeug jemals vom Boden abheben würde: die Crew.

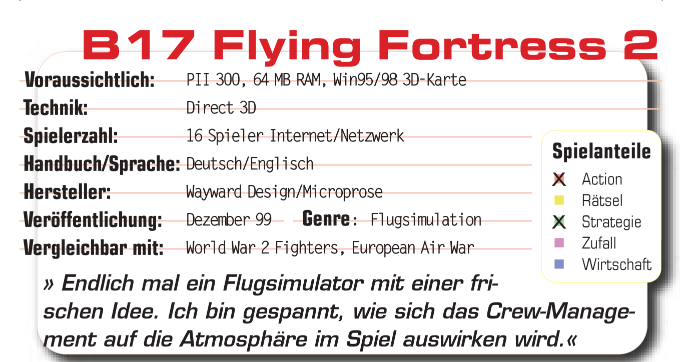
PC Action Was für Flugzeuge werden denn im fertigen Spiel verfügbar sein?

Andrew: *B17 II* konzentriert sich natürlich hauptsächlich auf die Simulation der B17. Allerdings wird der Spieler auch Flugzeuge fliegen können, die mit der Simulation eines Bombers im direkten Zusammenhang stehen. Das Spektrum reicht von den alliierten Jagdflugzeugen P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt und P-51 Mustang bis hin zu den deutschen Flugzeugen Bf-109, Fw-190, Me-163 Komet und die Me-262 Schwalbe.

PC Action Danke Andrew und bis zum nächsten Mal.



Die neue Grafikengine in Aktion. Achten Sie auf die Schatten, die je nach Stand der Sonne in Echtzeit berechnet werden.



B17 Flying Fortress 2

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98 3D-Karte
Technik:	Direct 3D
Spielerzahl:	16 Spieler Internet/Netzwerk
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Hersteller:	Wayward Design/Microprose
Veröffentlichung:	Dezember 99 **Genre:** Flugsimulation
Vergleichbar mit:	World War 2 Fighters, European Air War

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Endlich mal ein Flugsimulator mit einer frischen Idee. Ich bin gespannt, wie sich das Crew-Management auf die Atmosphäre im Spiel auswirken wird.«

Herrscher der Lüfte?

Flugzeug, Bahn, Bus, Taxi, Hubschrauber: Was haben diese Transportmittel gemeinsam? Nun, die ersten vier mußten wir benutzen, damit wir uns für Sie letzteres ansehen konnten: Ka-52 Team Alligator, die neueste Heli-Simulation von Kuju-Entertainment. Noch Fragen?

Ein wenig Abenteuer-Flair verbreitete er schon, unser Besuch in den Entwicklerlabors von Kuju: Der Tag begann damit, daß eine Lufthansa-Maschine ohne Fahrgast abflog, ein anderer Flieger nicht starten konnte, weil dem Piloten die Armlehne abgebrochen war. Was dann folgte, war eine gut anderthalbstündige Odyssee mit verschiedenen Verkehrsmitteln bis Achim Schmauß als Vertreter von Publisher GT Interactive sowie der zuständige PC-Action-Redakteur wohlbehalten in dem kleinen Dorf Godalming bei London ankamen. Projektleiter Carl Jones präsentierte uns persönlich sein jüngstes Baby *Ka-52 Team Alligator*. Die Hubschrauber-Simulation ist der indirekte Nachfolger zum 1998er *Team Apache.*

Teamgeist zählt

Ganz im Stile des Vorgängers setzt auch *Team Alligator* auf Action. In den zwei Kampagnen, die sich auf die Territorien Tajikistan, Weißrußland und Sibirien beschränken, können sich auch Spieler, die Flugsimulationen sonst nicht mit der Kneifzange anfassen, zurechtfinden. Kein Wunder, denn strenggenommen handelt es sich gar nicht um eine echte Simulation, weil der russische Top-Hubschrauber „Kamov Ka-52“ real (noch) nicht existiert. Nichtsdestotrotz hatten die Designer von Kuju natürlich ein Vorbild: den KA-50 Blackshark (NATO-Codename: „Hokum“). Wie nahe das Modell dem Original nun tatsächlich kommt, ist schwer zu beurteilen. Die Steuerung macht jedenfalls wie schon beim älteren Bruder *Team Apache* einen actionbetonten Eindruck. Zudem haben Sie alle Hände voll zu tun, die jeweils rund 50 Quadratkilometer großen Areale der etwa 100 Missionen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Neben den 13 Waffensysteme (angefangen bei der 30mm-Kanone bis hin zur Cluster-Bombe) stehen Ihnen voraussichtlich bis zu 18 Crewmitglieder zur Verfügung, die Ihre Einsätze mit Luft- und Bodeneinheiten unterstützen. Entsprechende Befehle können per Tastatur gegeben werden. Wie weit Sie in den Strategieteil einsteigen möchten, sollen Sie anhand von Menüs selbst entscheiden können. Durch ein einfaches Rangsystem erhalten Ihre Männer Erfahrungspunkte und können bis zum „Colonel“ aufsteigen. Für Netzwerk-Fetischisten sollen drei Mehrspielermodi integriert werden. Bei unserer ersten Testsession überzeugte die Daedalus-Engine zwar durch ausreichend Geschwindigkeit, dafür erinnerte die Landschaft und die Explosionen mehr an ein ausgewaschenes Tischtuch, auf dem ab und an ein Glühwürmchen seine Signale sendet, als an einen Kriegsschauplatz. Wir sind gespannt, was sich hier noch verändert bis das Spiel Ende November erscheint. Infos unter: http://www.simis.co.uk

Joachim Hesse


Die Cockpit-Ansicht macht Laune: Wenn Sie durch die Kanzel schwenken, sehen Sie, wie sich der Flugknüppel analog zu Ihren Eingaben bewegt. Selbst die Anzeigen funktionieren.


Vom gemeinen Fußvolk bis zum Panzer sollen sich etwa 100 Einheiten im Spiel vorfinden lassen.


Trainingsmission in Sibirien: Scheibenschießen gibt's nicht nur auf dem Rummelplatz.


Der Namenspatron in Außenansicht: Das fertige Spiel soll Tageszeitenwechsel, Wettereffekte und Wolken enthalten.

Ka-52 Team Alligator

Voraussichtlich:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	Direct3D, Direct Sound
Spielerzahl:	6 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Kuju Entertainment/Simis/GT Interactive
Veröffentlichung:	November 1999 **Genre:** Flugsimulation
Vergleichbar mit:	*Team Apache, Comanche 3, Longbow 2*

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» In den Fußstapfen von Team Apache: Hoffentlich bewegt sich der Teammodus tatsächlich auf hohem Niveau und die Landschaft wird noch lebendiger. «

Aufbruchsstimmung

Im Zuge einer ausführlichen Präsentation von Earth 2150 überließ Topware Interactive der PC Action eine letzte Betaversion, die bereits rund 50 der 90 (!) Missionen enthält und, berücksichtigt man den relativ frühen Stand, ziemlich stabil läuft. In dieser letzten Vorschau vor dem Testbericht stehen deshalb die drei Kampagnen, das Missionsdesign und die Atmosphäre im Mittelpunkt.

Zur Story: Der letzte Krieg im Jahr 2140 hat die Erde aus ihrer Umlaufbahn geworfen. In weniger als einem Jahr wird sie der Sonne zu nahe kommen und verglühen! Letzte Überlebenschance für Homo Sapiens ist der Weltraum. Mit einem riesigen Schiff könnten zumindest Teile der Bevölkerung evakuiert werden. Natürlich haben die beiden alten Kriegsparteien, UCS (United Civilized States) und ED (Eurasische Dynastie), nur ein Interesse daran, ihre eigenen Bürger zu retten. Gleiches gilt für die Lunar Corporation, kurz LC, die sich als Mondbewohner aus dem letzten Krieg rausgehalten haben. Der Bau von gleich drei gigantischen Raumschiffen verschlingt enorme Rohstoffmengen, die alle Völker schnell beschaffen müssen. Konflikte um die Ressourcen sind vorprogrammiert. Eine echte Zwickmühle, denn soll man geförderte Rohstoffe für den Bau des Raumschiffs einsetzen, lieber neue Technologien und Waffen erforschen oder zusätzliches Kriegsmaterial anschaffen, um entdeckte Ressourcen zu sichern?

Fakten

- Hohe Wiederspielbarkeit
- Ca. 3x30 Missionen
- Entscheidungsfreiheit in den Missionen und in der Kampagne
- Drei unterschiedliche Rassen
- Zahllose Videosequenzen
- Story und Spiel sind verflochten

Freie Vorgehensweise

Sobald die Nachricht über ein neues Gebiet eingeht, dürfen Sie in der Heimatbasis einen Transporter beladen und zum Einsatzort fliegen. Alternativ besteht jedoch die Möglichkeit, die Mission einfach zu ignorieren und die nächste abwarten. In diesem Fall würden Sie auf die Ressourcen komplett verzichten. In den meisten Fällen können Sie Ihre Vorgehensweise völlig frei bestimmen. Sie können beispielsweise die gesamte Karte erforschen und vorhandene Gegner unter hohem Materialaufwand aus dem Gebiet treiben. Mit etwas Glück finden Sie dabei Artefakte, die eventuell Zusatzmissionen oder technologische Forschungen ermöglichen. Bodenständigere Zeitgenossen können sich damit bescheiden, Rohstoffe in Reichweite abzubauen, sich gegebenfalls zu verteidigen, um erst nach dem Versiegen der Rohstoffquelle neue Einsatzgebiete zu erschließen. Oder Sie versuchen, den vorgegebenen Einsatzbefehl



Die Einheiten der Lunar Corporation schleudern Blitze auf die Angreifer in ihrer Basis.

auszuführen. *Earth 2150* enthält pro Rasse ungefähr 30 Missionen. Möglicherweise reichen Ihnen schon ein Dutzend erfolgreich beendete Missionen, um das lebenswichtige Raumschiff zu bauen. In *Earth 2150* können Sie in jedem Fall so lange weiterspielen, bis die Erde in der Sonne verglüht, unabhängig davon, wie viele Missionen der Computer als Niederlage wertet. Ist das Raumschiff vor diesem Zeitpunkt fertig, haben Sie gewonnen.

Elastische Missionen

Egal ob Sie sich gerade in der Hauptbasis befinden oder auf einer Mission unterwegs sind, im Hintergrund tickt immer der Countdown bis zum Weltuntergang. Ein großer Teil der Einsätze steht ausschließlich ab einem bestimmten Zeitpunkt und nur für eine gewisse Zeit zur Auswahl. Mitunter stolpert man im Spielverlauf über – bis dahin verdeckte – Sondermissionen, beispielsweise nach Auffinden eines Artefakts. Der Missionsbaum in *Earth 2150* ist insgesamt so verzweigt, daß es unmöglich ist, sämtliche Einsätze mitzumachen. Selbst nachdem Sie eine der drei Kampagnen durchgespielt haben, könnten Sie die gesamte Kampagne erneut spielen und dabei völlig neue Missionen entdecken, die ihrerseits neue Artefakte und andere Forschungsergebnissen bieten. So ist zum Beispiel denkbar, daß in der gleichen Kampagne in den späteren Missionen völlig unterschiedliche Chassis und Waffen zum Einsatz kommen.



In den Morgen- und Abendstunden tauchen die Scheinwerfer der Gebäude und Fahrzeuge und die Sonnenstrahlen das Terrain in buntes Licht.

Transporter bringen das geförderte Erz von der Mine zum Schmelzofen.

Bis auf die schmale Leiste läßt sich das ganze Menü wegklicken. Hotkeys dienen als Alternative zu den Buttons.

Aus dem Baukasten

In *Earth* erstellen Sie Ihre Einheiten selbst. Das System ist denkbar einfach: Mögliche Kombinationen aus erforschten Chassis und Waffen ergeben jeweils eine Einheit, die sich mit wenigen Mausklicks kreieren läßt. Die drei Rassen erzielen unterschiedliche Forschungsergebnisse und verfügen somit über anderes Kriegsmaterial. Die Eurasische Dynastie, kurz ED, wirft im Laufe des Spiels immer schwerere Panzer, Schiffe und Helikopter in die Schlacht. Als Bewaffnung dienen hauptsächlich konventionelle Raketen, Kanonen und MGs, sowie die Atombombe. Analog dazu stellen die United Civilized States, einfach UCS genannt, Mechs, Schiffe und Flugzeuge auf, die sich mit verschiedenen Strahlenkanonen verteidigen. Der allseits beliebte Ionenstrahl aus dem Orbit rundet das UCS-Waffenarsenal ab. Die Lunar Corporation besitzt nur Gleiter und Flugzeuge, die mit Anti-Schwerkraftgeneratoren ausgestattet sind, und verzichtet komplett auf Schiffe. Schutzschilde, Energieblitze und Laser wehren Feinde ab. Gelenkte Meteoritenschauer sind das Pendant zu den Massenvernich-



Panzer sind in diese Basis der LC eingedrungen und haben ein Gebäude zerstört. Zwei fliegende Drohnen transportieren ein neues Gebäude in die Basis.



Die Eurasische Dynastie setzt zum Transport von Einheiten und Ressourcen zwischen der Hauptbasis und dem Einsatzort einen übergroßen Helikopter ein, der hier gerade landet.



Dieser Transporter holt gerade eine neue Fuhre Erz von der Mine ab und wird sie dann zur Schmelzanlage, oben links im Bild, bringen.



Rauch und glühende Trümmerteile entstehen bei den farbenfrohen Explosionen.



Der schwarze Rauch des brennenden Wracks verdunkelt die Explosion dahinter.

tungswaffen der Kontrahenten. Die Verteilung der Einheiten auf die Rassen steht nicht unausweichlich fest: In einigen Missionen erhält der Spieler die Chance, Forschungsergebnisse des Gegners zu stehlen.

Persönliche Preferenzen

Von der militärischen Ausstattung abgesehen, wird im Spiel zudem die Einstellung der Konfliktparteien deutlich. Entsprechend der Mentalität der drei Völker, unterscheiden sich Missionsziele und Aufträge. Die UCS ist ein kapitalistischer Staatenbund, der Kriege führt, um seine dekadente und vergnügungssüchtige Bevölkerung bei Laune zu halten. Dementsprechend kühl und unpersönlich sind die Missionsbriefings. Schon etwas leidenschaftlicher geht die ED zu Werke. Hier handelt es sich um einen kommunistischen Staat, rechnen Sie also mit den üblichen sozialistischen Platituden (das in Polen ansässige Designer- und Programmiererteam realisierte dabei offensichtlich ein Stück humorvolle Vergangenheitsbewältigung). Völlig abgefahren und nicht von dieser Welt zeigt sich die LC. Aufträge flattern als E-Mails herein und Vorgesetzte wie Untergebene werden geduzt. Bemerkenswert ist auch, daß ausschließlich Frauen die militärischen Operationen leiten und ausführen. Die Männer der LC sind allesamt auf dem Mond stationiert und müssen dort, ähem, wichtigere Aufgaben erfüllen. Durch die unterschiedliche Charakterisierung der Gruppierungen gewinnt *Earth 2150* enorm an Atmosphäre.

Neueste Nachrichten

Zusätzliche Stimmung kommt bei den zahlreichen Videosequenzen auf, die größtenteils während einer Mission eingespielt werden. In Form von Nachrichten, die ganz im Stil des eigenen Volks präsentiert werden, erfährt der Spieler Neuigkeiten über die letzten For-



Kämpfe finden an zahlreichen Schauplätzen auf dem ganzen Globus in den unterschiedlichsten Klimazonen statt. Gebäude wie diese Maiatempel im Hintergrund zieren die Landschaft.



Explosionen erzeugen eine Druckwelle, die auch optisch als Ring sichtbar ist. Die Umgebung wird kurzzeitig von dem Blitz in ein gelbes Licht getaucht.

schungsergebnisse, Fortschritte im Raumschiffbau oder militärische Erfolge. Das Ganze erinnert an die eingeblendeten Nachrichten im Film *Starship Troopers,* aber was soll's, gut geklaut ist immer noch besser als schlecht selbst gemacht. Inhaltlich sind die Zwischensequenzen sehr gut gelungen. Qualitativ können sie jedoch nicht mit *Tiberian Sun* mithalten. Bei der riesigen Anzahl der Videos wäre das aus Platzgründen auch gar nicht möglich. Mit einem ausführlichen Test des Echtzeitstrategiespiels können Sie nächste Ausgabe rechnen. Nach letzten Informationen dürfte *Earth 2150* wirklich Ende September fertig werden und sollte Anfang Oktober in den Regalen stehen.

Alexander Geltenpoth



Earth 2150

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, OpenGL, Glide, PowerSGL, DirectSound
Spielerzahl:	15 Sp. Netzwerk
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	TopWare Interactive
Veröffentlichung:	Oktober '99 **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit:	Dark Reign 2, Warzone 2100, Starcraft

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Nicht-lineare Kampagnen, drei unterschiedliche Rassen und zahllose Videosequenzen versprechen hohe Wiederspielbarkeit und eine tiefe Atmosphäre «

Testphilosophien

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Prozentsystem

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und selbst feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen? Die untenstehende Tabelle hilft Ihnen bei der Einschätzung.

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.
41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
31-40%	**Schwach:** Ab dieser Prozentspanne wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich ausbremst.
21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und/oder haben große Mängel.
11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das spätestens nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, daß es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Bewertungskriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft, die Einzel- und Mehrspieler-Wertungen? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Die Bezeichnung „Spielspaß“ sollte fast schon alles sagen. Wir fragen uns u. a.: Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht ein Spiel Spaß? Wie gut sind Hintergrundgeschichte und Atmosphäre? Welche Innovationen bietet der Titel?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir vorwiegend, wie realistisch die allgemeinen Effekte und die Qualität der Sprachausgabe sind und wie die Musik das Geschehen unterstützt.

Grafikdarstellung

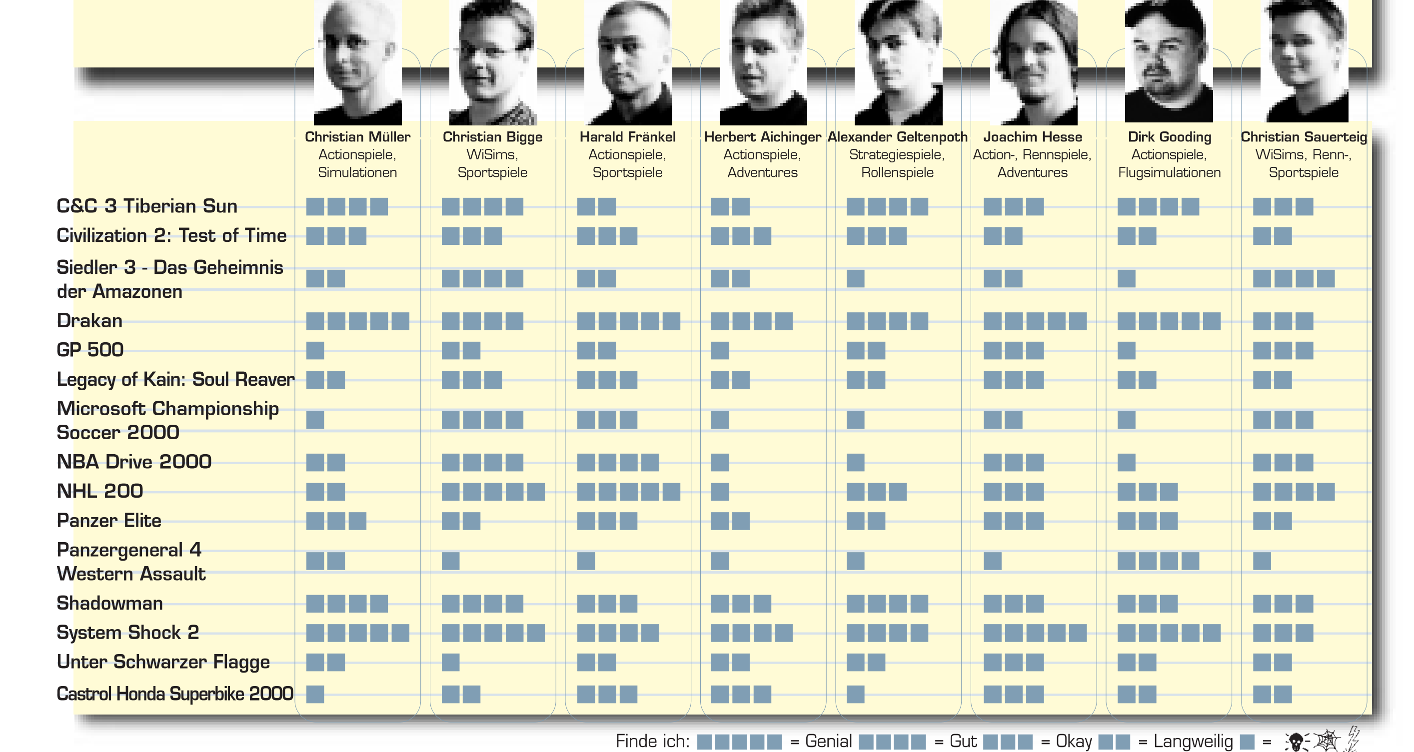
Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezial-Effekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt. Einsteigerfreundlichkeit kann ebenfalls ein Kriterium sein.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur wertet die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Dirk Gooding Actionspiele, Flugsimulationen	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
C&C 3 Tiberian Sun	■■■■	■■■■	■■	■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
Civilization 2: Test of Time	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■	■■
Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	■■	■■■■	■■	■■	■	■■	■	■■■■
Drakan	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■
GP 500	■	■■	■■	■	■■	■■■	■	■■■
Legacy of Kain: Soul Reaver	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■■	■■	■■
Microsoft Championship Soccer 2000	■	■■■■	■■■	■	■	■■	■	■■■
NBA Drive 2000	■■	■■■■	■■■■	■	■	■■■	■	■■■
NHL 200	■■	■■■■■	■■■■■	■	■■■	■■■	■■■	■■■■
Panzer Elite	■■■	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■■	■■
Panzergeneral 4 Western Assault	■■	■	■	■	■	■	■■■■	■
Shadowman	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■
System Shock 2	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■
Unter Schwarzer Flagge	■■	■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■
Castrol Honda Superbike 2000	■	■■	■■■	■■■	■	■■■	■■	■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3Dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muß keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen“ Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD“ bedeutet, daß jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens: P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll: PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl: 16 Sp. Netzwerk u. Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD: 1.8 GB/450-680 MB
Handbuch/Sprache: Deutsch/Engl.
Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren

Spielanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele «

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler: 93 %

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele“.

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität“ oder „Preis-Leistungs-Verhältnis“ zu tun.

Schade: Zuschauer sind nach wie vor flache Bitmaps und sehen bei Nahaufnahmen verwaschen aus.

Immer noch genial: Technische Feinheiten wie Lichteffekte und Spiegelungen.

Prima: Alle Gesichter der Spieler wurden von den Entwicklern realistisch animiert.

Netter Schnickschnack: Auf den Toren liegen Trinkflaschen, die bei Treffern unter die Latte oft heruntergewirbelt werden.

Fakten

- 28 authentische NHL-Teams
- Weiterer Club: Atlanta Trashers*
- 18 Nationalmannschaften
- Sechs Spielmodi (Training, Anfängerspiel*, Penalty-Schießen, Freundschaftsspiel, Saison, Play-offs, Turnier)
- Spieler-Editor (eigenes Gesicht u. Name per Sprachausgabe*)
- Karrieremodus* (Transfers, Spieler altern, Rookie-Draft etc.)
- Internetanbindung*
- Phantasiedraft*
- 4-Kanal-Sound*
- Zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten*

(* = neu)

Eis mit Stil

PC Action GOLD

NHL 99 war eine brillante Sportsimulation. Die echten Fans kritisierten aber bald – zu Recht – das Gameplay: Es sei auf Dauer so abwechslungsreich wie eine 24stündige Diskussion der Teletubbies über Tennissocken. Die Tore würden immer wieder auf die gleiche Art erzielt. Der Jahrgang 2000 sollte Schluß machen mit öden 0815-Spielzügen. Was kann der Nachfolger wirklich?



Bei solchen harten Checks fliegen hin und wieder die Helme.

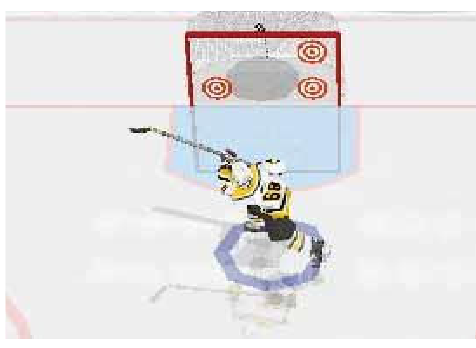


Genial: Die Zwischenanimationen schaffen Atmosphäre.

Wer den oder die Vorgänger gespielt hat, findet sich bei *NHL 2000* schnell zurecht. Zwar verpaßte Hersteller Electronic Arts seinem jüngsten Baby ein neues Menüsystem, die Änderungen beziehen sich aber weitgehend auf die Optik. Auch die Steuerung macht keine größeren Umstellungen nötig. Mit vier Gamepad-Tasten können Sie sich erfolgreich durchs harte Profigeschäft schießen, passen, sprinten, hakeln und checken, wenngleich es ein paar neue Bewegungen gibt (mehr dazu im „Prüfstand"). Freaks werden sich darüber freuen, daß Sie selbst im höchsten von drei Schwierigkeitsgraden wieder Tore durch Direktabnahmen erzielen können. Unmenschlich gut haltende Keeper sind also Vergangenheit. Deren Stärken sind neuerdings außerdem per stufenlosem Schieberegler einstellbar. Treffer nach Abprallern, die selbst Opa Schmidt in die Maschen setzt, sind selten geworden, weil die Entwickler an der Puckphysik geschraubt haben. Die Torhüter wehren die heranjagende Hartgummischeibe meist energisch zur Seite ab und verhindern den direkten Nachschuß (lesen Sie dazu „So spielt sich *NHL 2000*").

Karrierechancen

Jubelsprünge führen Fans der Serie wahrscheinlich aus, weil Sie jetzt ihr eigenes Gesicht integrieren (siehe „Bin ich schön?") und mit ihrer Leib-und-Magen-Mannschaft eine Karriere über zehn Jahre absolvieren dürfen. Wenn eine Saison zu Ende ist, geht das Leben weiter: Spieler werden älter, geben nach Verletzungen ihren Rücktritt bekannt, steigern ihre Fähigkeiten oder müssen mit Schrecken erkennen, daß sie nicht mehr so gut drauf sind wie noch in jungen Jahren. Der PC-Besitzer kann versuchen, Cracks von anderen Mannschaften abzuwer-



Im neu gestalteten Trainingsmodus kann der Spieler unter anderem das Schießen auf Zielscheiben trainieren.



Eine neue Funktion ist die Körpertäuschung. Hier läßt Anaheims Marshall (weißes Trikot) den Verteidiger ins Leere laufen.

Bin ich schön?

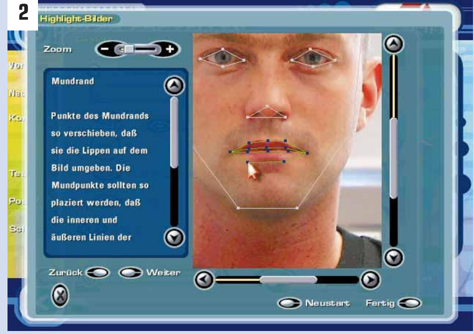
Einen Spielereditor gibt es in der NHL-Serie schon lange, aber noch nie konnten Sie Ihr eigenes 3D-Gesicht in das Spiel einbinden. Wie Sie zum neuen Star Ihres Lieblingsteams aufsteigen können und auf welche Schwierigkeiten man dabei stoßen kann, zeigen wir Ihnen hier am Beispiel von Hockey-Crack Harald Fränkel.



Etwas zufriedener war Christian Bigge mit seinem digitalen Alter Ego. Kein Wunder, schließlich erzielte er soeben sein erstes Tor im Trikot der Red Wings – mit Brille!



Im Spielereditor geben Sie Ihre persönlichen Daten ein. Aus Körpergröße und Gewicht berechnet der Computer Ihr digitales Erscheinungsbild. Aus den gängigsten deutschen Vornamen können Sie Ihren heraussuchen, dann wird er sogar im Spiel gesprochen. Anschließend verteilen Sie Punkte auf 20 Eigenschaften und bestimmen damit Ihr Spielerprofil.



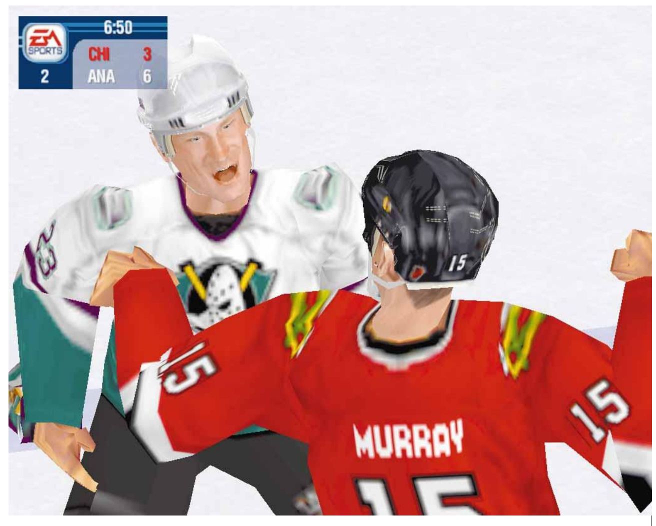
Kopieren Sie ein Porträt von sich im Bitmap- oder JPG-Format in den User-Ordner Ihres NHL-Verzeichnisses und passen Sie das Animationsraster der integrierten Bildbearbeitungssoftware an Ihre Gesichtskonturen an. Jeder einzelne Punkt des Rasters läßt sich separat bewegen. Je genauer Sie hier arbeiten, desto besser wird gleich das Ergebnis ausfallen.



Fast fertig! Jetzt müssen Sie nur noch im nächsten Menü die Hautfarbe Ihrem Bild anpassen, die Augenfarbe wählen und sich einen Haarschnitt verpassen. Leider berücksichtigt das Programm keine Bartträger, so daß für ein passendes Konterfei kein Weg an einer Rasur vorbeiführt. Ihren fertigen Spieler können Sie jedem Team des Spiels beliebig zuordnen.



Oh Gott, da liegt er, der Herr Fränkel! Nicht immer scheint die Software ein für alle Beteiligten akzeptables Ergebnis zu produzieren. Starspieler Fränkel hat es im Trikot der Mighty Ducks jedenfalls ziemlich umgehauen, als er sich zum ersten Mal im Spiel erblickte. Sein Kommentar ließ tief in den Abgrund seiner Seele blicken: „Ich glaub', ich will ein Visier!"



Jetzt geht's gleich rund: Die animierten Gesichter der Spieler zeigen deren Gemütslage. Hier ist wohl Stunk angesagt.



Das neue Hauptmenü ist sehr übersichtlich geworden und wird EA-typisch animiert, wenn Sie länger keine Eingaben wählen.

ben und erhält sogar Angebote computergesteuerter Vereine. Frisches Blut holt sich der Manager beim sogenannten Rookie-Draft ins Team, in dessen Rahmen NHL-Neulinge verpflichtet werden können. Im Einzelspielermodus ist *NHL 2000* für ausgebuffte Profis einen Tick einfacher geworden. Einsteiger finden dafür den Zugang schneller, unter anderem wegen der neuen Option „Gezielter Paß". Neu ist das „Anfängerspiel", bei dem Pixelpuckjäger mit einem Klick loslegen können, ohne herumkonfigurieren zu müssen. Nach einer Trainingseinheit, bei der der Neuling unter anderem unter Zeitdruck einen Slalomparcours durchkurvt oder auf Zielscheiben schießt, einigen Freundschaftsspielen

So spielt sich NHL 2000

Natürlich spielt sich *NHL 2000* nicht grundsätzlich anders als sein Vorgänger. Die Torhüter agieren aber nicht mehr als lebendige Mauern und auch Onetimer-Tore sind wieder möglich. Die gefürchteten Alleingänge funktionieren noch immer und auch Schlenzer von der blauen Linie finden mitunter den Weg ins Ziel. Die typischen Abpraller-Tore sieht man aber seltener, weil erstens die eigenen Verteidiger herannahende Stürmer kräftig wegchecken und zweitens die Keeper den Puck oft zur Seite abwehren. Abfälscher können Sie jetzt per Tastendruck selbst provozieren. Halten Sie die entsprechende Taste gedrückt, stiehlt sich ein Stürmer vor das gegnerische Gehäuse. Wenn Sie dann einen Schlagschuß abfeuern, versucht der Spitzbube den heraneilenden Puck unhaltbar abzulenken. Selbst im Allstar-Modus sollten nach einiger Übungszeit torreiche Begegnungen an der Tagesordnung sein, obwohl die Goalies bei *NHL 2000* wirklich keine Fliegenfänger sind. Auf den Bildern sehen Sie die besten Ausgangspositionen, die einen Torerfolg im Allstar-Modus ermöglichen.





Wunderschön! Torontos Valk hat sich in den Rücken von Anaheims Verteidigung geschlichen. Der schnelle Paß von Außen kommt sofort und wird vom Center unhaltbar in die rechte obere Ecke gedroschen.



Herrje, da sieht Washingtons Olaf Kölzig alt aus! Ein scheinbar harmloses Schüßchen flutscht „Olie the Goalie" einfach durch die Beine ins Netz. Die Erfolgschancen liegen torwartabhängig bei etwa 30 Prozent.

Direktschuß aus kurzer Distanz

Selten, aber machbar: Montreals Brunet tankt sich allein vor das gegnerische Tor und schlenzt am verdutzen Keeper von Phoenix vorbei ins lange Eck. Erfolgsaussichten etwa 20 Prozent.



Sie fahren allein auf die lange Ecke des Tors zu, drehen kurz vor dem Goalie in Richtung kurze Ecke ab und schlenzen den Puck ins Tor. Dies ist nach wie vor die Tormöglichkeit mit den größten Erfolgsaussichten.

Mehrspieler-Freuden



NHL 2000 bietet dank Internet-, Netzwerk- und Modemoptionen satte Angebote für Mehrspielerpartien. Bis zu zehn Spieler können sich an jedem Rechner in Matches einklinken.



Noch ist Sie leer, die Internet-Lobby für das Multiplayer Matchup. Doch bereits in Kürze dürfen sich über 2000 Spieler gleichzeitig in die diversen Treffpunkte der Onlineligen einloggen.

Seit Jahren fordert die NHL-Fangemeinde eine Internetanbindung für Mehrspielerpartien, jetzt zeigte sich EA Sports gnädig. Neben den bisher schon funktionierenden Mehrspieleroptionen für Netzwerk- und Modemverbindungen können Sie nun auch direkt über die IP-Adresse einen anderen Rechner ansteuern. Damit nicht genug, denn *NHL 2000* bietet auch die Möglichkeit ganze Online-Ligen über das Internet zu verwalten. In Kürze will EA Sports auch selbst über die Webseite www.easports.com Hockeyligen anbieten, doch auch in Deutschland dürften die bestehenden Ligen bald umgestellt werden. Über den Menüpunkt Internet Matchup/Chat gelangen Sie vom Programm aus direkt in eine Lobby, in der Sie sich mit anderen Spielern per Chat zu Spielen verabreden können oder etwa direkt ein laufendes Spiel einsteigen.

Da zumTestzeitpunkt noch niemand außer uns eine lauffähige Version von *NHL 2000* besaß, können wir Ihnen natürlich nicht verraten, ob die Verbindungen auch über längere Zeit stabil laufen. Verfolgen Sie dazu bitte unser NHL-Spielerforum der nächsten Monate. Für Netzwerkduelle benötigt jeder Spieler eine eigene NHL-CD für seinen Rechner.

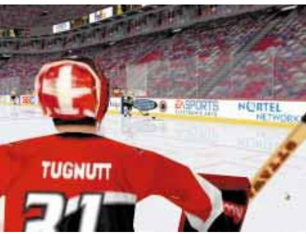
und Penalty-Schüssen, widmet er sich dann den obligatorischen Modi. Wie immer übernimmt er eine NHL-Mannschaft und versucht, im Rahmen einer Saison oder einer Play-off-Runde den heißbegehrten Stanley Cup zu holen.

Hallo Herr Schnuller!

Die Dauer des Drittels ist jetzt stufenlos einstellbar, die Zeit läuft aber während der Partie auf der Uhr immer 20minütig ab – im Zeitraffer. Eine Verbesserung ist im Statistikbereich zu vermerken: Selbst, wenn Sie nur drei Mal zehn Minuten spielen, simuliert das Programm für die computergesteuerten Clubs realistische Ergebnisse. Eine Erweiterung ist der sogenannte Phantasie-Draft. Hier ist es möglich, die gesamte NHL umzukrempeln, indem Sie die Positionen aller Teams komplett neu besetzen. Das war bislang nur für den jeweils neuen Club möglich (bei *NHL 99* die Nashville Predators, diesmal die Atlanta Trashers). Taktisch auf den jeweiligen Gegner ein- und die Sturmreihen umstellen dürfen Wohnzimmer-Trainer im Coach-



Tschüß! Dieser Kollege verabschiedet sich nach einem sanften Schubser über die Bande.



Die Angst der Torwarts vor dem Elfmeter: „Der wird doch wohl nicht schießen"?!

NHL 2000

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Der von *NHL 2000* angebotene Softwaremodus macht kaum noch Sinn, da er nur auf leistungsstarken Systemen ausreichende Performance bringt. Diese sind jedoch in der Regel sowieso mit 3D-Grafikkarten ausgerüstet. Ansonsten zeigt sich das Hockey-Epos erfreulich moderat bei den Hardwareanforderungen. Ab einen Celeron 400 können Sie mit 1.024x768 Bildpunkten flüssig spielen. Der Voodoo3-Chipsatz wurde in unserer Testversion übrigens noch nicht unterstützt. Das soll sich aber bis zur Verkaufsversion noch ändern.

Bildauflösung 800x600

Legende: inkompatibel, optimal spielbar, gut spielbar, noch spielbar, kaum spielbar

	K6-2 400/64	P II 300/64	Celeron 400/128	P III 500/128
Voodoo 2				
Voodoo 3 3000	nicht unterstützt (BETA)			
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G400				

Bildauflösung 1.024x768

Legende: inkompatibel, optimal spielbar, gut spielbar, noch spielbar, kaum spielbar

	K6-2 400/64	P II 300/64	Celeron 400/128	P III 500/128
Voodoo 2	nicht unterstützt			
Voodoo 3 3000	nicht unterstützt (BETA)			
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G400				

Sound & Musik

Der fetzige Titelsong „Push it" stammt diesmal von der englischen Band Garbage. Die Menüsounds und vor allem die gute Stadionatmosphäre sind über jeden Zweifel erhaben, etwas nervig ist wie gewohnt der Spielkommentar der beiden DSF-Sprecher. Zwar stimmen die gesprochenen Sätze inhaltlich mit dem Spielgeschehen überein, wirken aber insgesamt sehr reserviert. Zudem wiederholen sich die verwendeten Floskel meist mehrfach während eines einzigen Matches. Mal sehen, wie oft Sie sich den Spruch „Rückhandschüsse sind zwar nicht besonders hart, dafür aber für den Torwart erst sehr spät zu sehen" anhören müssen.

Steuerung

Spielen Sie *NHL 2000* mit einem Gamepad – und etwas anderes kommt eigentlich nicht in Frage – kommen Puristen notfalls nach wie vor mit vier Tasten aus. Wollen Sie aber alle Möglichkeiten des Spiels nutzen, sollten Sie ein Pad mit acht bis zehn Tasten verwenden. Mit dem Manöver für das Abfälschen von Schüssen und dem harten Check spendierte EA seinen Eiskünstlern zwei neue, sinnvolle Bewegungen. Profis werden die alten Spezialbewegungen vermissen, aber mit einem Button für ein neues Täuschungsmanöver belohnt. Wie bei den Kanadiern gewohnt, wartet auch *NHL 2000* mit einer Steuerung auf, die als Musterbeispiel für Sportspiel-Kontrollen dienen kann: schnell, direkt, konfigurierbar und intuitiv.

Pro & contra

- ⊕ alle Teams mit Originalnamen, Kader auf aktuellem Stand
- ⊕ die mit Abstand beste grafische Präsentation im Genre
- ⊕ sehr intuitive Menüführung
- ⊕ zig Spieloptionen mit motivierendem Karrieremodus
- ⊕ endlich mit allen ersehnten Mehrspielermodi auch für Internetspiele
- ⊕ Gesichts-Editor
- ⊖ zwar mehr Toroptionen, Spiel dadurch aber auch für Profis einfacher
- ⊖ deutscher Spielkommentar wiederholt sich sehr häufig und wirkt etwas leidenschaftslos
- ⊖ wenig Neuerungen

Installation

Vorausgesetzt Sie besitzen etwas Festplattenplatz, können Sie Ihre Installationsgröße zwischen 50 und 473 MB selbst konfigurieren. Für die empfohlene Normalinstallation reicht auch ein PII-System, um ruckelfrei spielen zu können.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24x CD-ROM:

Mindestinstallation (50 MB): mittel

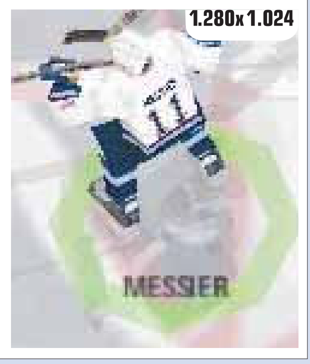
Normale Installation (114 MB): schnell

Vollinstallation (473 MB): schnell

Grafik

Mit der entsprechenden Grafikkarte können Sie *NHL 2000* mit einer Auflösung von bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten spielen. Am empfehlenswertesten erscheint uns aber die Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten, hier stimmt die Relation zwischen Übersicht und Darstellungsgeschwindigkeit.





Vergleich

Ganz oben wird die Luft dünn. Das mußte diesmal selbst das jüngst Kind der *NHL*-Serie erfahren, das knapp an der 90-Prozent-Hürde scheitert. Der Grund: Im Vergleich zum bereits exzellenten Vorgänger hat sich diesmal wenig getan – kleine, aber feine Verbesserungen standen auf dem Arbeitszettel der Programmierer. Davon abgesehen ist *NHL 2000* zum Erscheinungstermin das beste Sportspiel, daß Sie kaufen können. Die Dominanz der EA-Sports-Titel im Genre ist regelrecht erschreckend. Vier der ersten fünf Plätze im Genre gehen an die kanadische Athlethenschmiede.

NHL 2000	89%
NHL 99 (abgewertet)	86%
FIFA 99 (abgewertet)	85%
NBA Live 99 (abgewertet)	85%
Actua Hockey 2 (abgewertet)	72%



Im Phantasie-Modus stellen Sie die Teams neu zusammen.



Die Präsentation vor dem Spiel wurde komplett überarbeitet.

Menü. Die neu definierten Strategien sind auch sofort bei einem Testspiel trainierbar, ohne umständlich durch Menüs zu wühlen. Wer möchte, kann wie gehabt eine eigene Liga aus vier bis 16 Mannschaften auf die Beine stellen. Das ist auch mit den Nationalteams möglich, bei denen EA jedoch erneut nicht die Originalcracks integrierte, so daß Kenner alte Bekannte wie Herrn Schnuller oder Mister Waldfee wiedertreffen. Dafür finden die Begegnungen immerhin auf größeren Eisflächen statt, wie sie in Europa eben üblich sind.

Augenblicke

Wenig getan hat sich bei der Technik. Im grafischen Bereich sind Kleinigkeiten wie vom Tor heruntergeballerte Trinkflaschen, Torrichter hinter den Plexiglasscheiben und nach harten Checks durch die Luft fliegenden Helme das Maß aller Dinge. Neue Animationen zwischen den eigentlichen Spielszenen vermitteln dafür das fast perfekte Gefühl, bei einer Fernsehübertragung dabei zu sein. Das liegt weitgehend an den nun animierten Gesichtern. Verteidiger diskutieren gesten- und mimikreich mit dem Schiedsrichter, wenn dieser sie auf die Strafbank schickt. Stürmer feiern einen Torerfolg ebenso eindrucksvoll und lassen grinsend ihre Zähne blitzen. Überraschte Gesichtsaudrücke gibt es zu sehen, wenn ein Crack brutal aus den Schlittschuhen gecheckt wird.

Man spricht Deutsch

Beim Sound überzeugen erneut die jubelnden und rufenden Zuschauer und die Effekte, wenn beispielsweise die Pucks an die Bande krachen und die Spieler mit den scharfen Kufen übers Eis schleifen. Viele Käufer werden wohl einmal mehr die deutsche Sprachausgabe kritisieren und der amerikanischen Fassung mehr Atmosphäre zusprechen. Zumindest haben die Macher der hiesigen Version einige neue Sprüche beschert, so daß das Reporterduo so manch prickelnde Torhüterparade sehr treffend beschreibt. Das Programm erkennt unter anderem, welcher Spieler von welcher Seite den Puck abgefeuert hat, daß es ein flacher Schuß war und mit welchem Schoner der Keeper gerettet hat. Oder die Kommentatoren informieren den besorgten Zocker noch während Begegnung über den Zustand eines Akteurs, der sich ein paar Minuten zuvor verletzt hat: „Es ist was mit dem Knie. Er wird wohl einige Zeit ausfallen …“

Harald Fränkel
Christian Bigge



Torhüter Belfour in Action: Bei dieser atemberaubenden automatischen Wiederholung wehrt er einen Schuß mit der Stockhand ab, die Mighty Ducks haben das Nachsehen.



Helfer in größter Not: Detroits Malty rettet in dieser Szene für seinen bereits geschlagenen Torhüter Osgood mit der Hand!

Kommentar – Harald Fränkel

Obwohl es mir zu denken gab, daß sich meine Visage nur äußerst schwierig ins Spiel fummeln ließ (mir fehlt offensichtlich ein Charakterkopf), halte ich den Gesichts-Editor neben dem Karrieremodus für die motivationsfördernsten Neuerungen seit der Erfindung des Storck Schokoladenriesen. Hartgesottene Fans der Serie kommen um NHL 2000 nicht herum – wenngleich ich als Vertreter dieser Spezies trotzdem etwas enttäuscht war, weil sich seit vergangenem Jahr nicht noch etwas mehr getan hat. Der Sprung ist deutlich kleiner geworden. Deshalb kann ich Gelegenheitszockern, die bereits NHL 99 besitzen, einen Kauf nicht zwingend empfehlen.

Kommentar – Christian Bigge

Jedes Jahr aufs Neue stellt sich die Frage, ob sich der Kauf des besten Sportspiels für den PC auch dann lohnt, wenn man bereits das zweitbeste Sportspiel, nämlich die Vorgängerversion besitzt. Ich gebe zu, in diesem Jahr macht EA Sports die Entscheidung schwierig. Zwar wurden alle Spielbereiche leicht verbessert, der Quantensprung für höchste Weihen bleibt aber diesmal aus. Sammeln wir Fakten: NHL 2000 besitzt wie seine Vorgänger eine geniale Spielbarkeit und die beste Präsentation im Genre. Mehrspieler-Freaks müssen aufgrund der neuen Internetoptionen auf jeden Fall zugreifen, Einzelspieler dürfte der erweiterte Karrieremodus locken. Persönlich möchte ich NHL 2000 vor allem besitzen, weil endlich die geliebten Onetimer wieder klappen. Ob die „Neuerungen“ aber auch für Sie ausreichen, sollten Sie anhand unseres Tests selbst entscheiden können.



NHL 2000

Mindestens:	P200, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB, leistungsfähige 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, 4-Kanal Pos. Audio, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	8 Sp. PC, 10 Sp. Netz./Int./Modem; 1 Sp./CD
CD/HD:	566 MB/50 - 473 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	September 1999
USK Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Sportspiel
Testversion:	Betamaster v. 2.9.
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	-
Grafik:	90%
Sound:	80%
Mehrspieler:	92%
Einzelspieler:	89%

» Wie üblich: Eine wenig innovative spielerische Offenbarung. «

Tradition verpflichtet

Am 26. August bildeten sich mancherorts bereits in den Morgenstunden Menschentrauben vor den Softwaregeschäften, um möglichst früh eine eigene C&C3-Version zu ergattern. Inzwischen haben die meisten Spieler schon beide Kampagnen beendet und sich eine eigene Meinung gebildet. Konnte Tiberian Sun die hochgestecken Erwartungen erfüllen? Im folgenden Nachbericht richten wir unsere Testlupe nochmals auf die wichtigsten Details.

PC ACTION GOLD

Fakten

- Auflösungen zwischen 640x400 bis 1280x1024
- Ca. 2x16 Missionen
- Spielzeit beider Kampagnen ca. 30 Stunden
- Verformbares 3D-Terrain, ca. 5 Levels mit jeweils 13 Höhenstufen
- Luft- und Bodeneinheiten, keine Schiffe
- Videosequenzen mit Schauspielern

Was das Missionsdesign anbelangt, hat Westwood gute Arbeit geleistet. Die Einsätze sind erfreulich abwechslungsreich. Darüber hinaus gibt es als Neuerung mehrteilige Szenarien. Dabei entscheidet der Spieler selbst, ob er die Hauptmission sofort angehen möchte, oder ob er den Gegner zuvor in Nebenmissionen schwächt, um danach ohne größere Probleme voranzukommen. Missionsbäume wie in *C&C2* oder *C&C1* haben allerdings ausgedient, der Spielablauf in *Tiberian Sun* ist deutlich linearer. Alternative Szenarien fehlen größtenteils. Dafür erfreuen vier unterschiedliche Klimazonen das Eroberer-Auge. Wüste, Tundra, Taiga und eine gemäßigte Zone stellen den Hintergrund für alle Szenarien, allerdings ist der optische Unterschied zwischen Tundra und Taiga gering. Hier hätte man für größere Vielfalt sorgen können: Missionen in Gebäuden oder unterirdischen Tunnelkomplexen sucht man leider vergeblich. Die Szenarien sind in *C&C3* über den ganzen Globus verteilt, deswegen fehlt leider auch die Übersichtskarte aller Einsatzgebiete, an der man seine Fortschritte in der Kampagne erkennen könnte.

Kluge Einheiten?

Zu Recht bemängelten viele Fans die KI in beiden Vorgängern. In diesem Punkt hat sich Westwood bei *Tiberian Sun* gesteigert. Das Routefinding ist nun deutlich besser. Größere Armeen lassen sich leichter dirigieren, da Einheiten an schmalen Stellen wie Brücken geduldig warten bis der Weg frei ist und nicht sofort eine zehnmal längere alternative Route einschlagen. Sämtliche Truppen wählen automatisch den kürzesten Weg um Hindernisse herum, selbst wenn diese noch unerkundet und schwarz verdeckt sind – nüchtern betrachtet ein übler Logikfehler. Ein weiteres Manko betraf die Sammler, die



Während der Computer mit seinem Schwebepanzer auf den Sammler feuert, nimmt ihn der viel schwächere Bazooka-Infanterist unter Beschuß.

in beiden Vorgängern schwerer zu hüten sind als ein Sack Flöhe. Hier hat *Westwood* Wort gehalten und die KI verbessert. Nach Möglichkeit meiden Sammler Gebiete in denen Gegner stationiert sind. Sollte ein Sammler aus Tiberiummangel doch ins Feindesland vordringen, meldet die bekannte Computerstimme sofort, falls die Erntemaschine angegriffen wird. Nur eine Kleinigkeit stört noch: Stehen mehrere Raffinerien zur Auswahl, steuern Sammler immer noch des öfteren entlegenere Raffinerien an, nur weil eine andere Erntemaschine das Gebäude kurzzeitig besetzt.

Passive Gegner

Einen derart passiven Gegner gab es vorher in keinem *C&C*. Angriffe mit konventionellen Einheiten sind selten. Meist schickt der Computer nur wenige, schlecht aufeinander abgestimmte Truppen ins Feld. Was dem Strategieneuling den Einstieg erleichtert, unterfordert die Profis. Für gewöhnlich kann der Spieler in Ruhe Ressourcen anhäufen, eine Armee aufstellen und den Computer dann überrennen. Lediglich in einigen Missionen sorgen feindliche Einheiten für eine Überraschung. Der Computergegner nutzt in keiner Weise die strategischen Möglichkeiten des 3D-Terrains. Mitunter verhält er sich äußerst dämlich. So kann es passieren, daß der Mammut MK2 nicht aufhört auf einen in der Schußlinie liegenden Sandhügel zu feuern, obwohl er vom anvisierten Gegner ständig getroffen wird.

Charakteristik

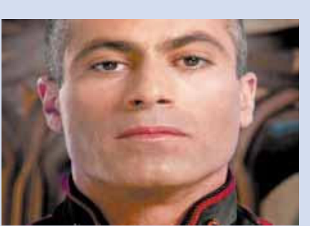
Erstmals in *Tiberian Sun* kommt der Spieler selbst als sichtbare Person in den Videosequenzen und damit der Story vor. Insgesamt legte Westwood deutlich mehr Wert auf die Zwischensequenzen. *C&C3* ist mehr als ein Spiel, es wird zum Erlebnis. Dazu tragen die interessant gestalteten Charaktere in den Videos entscheidend bei.



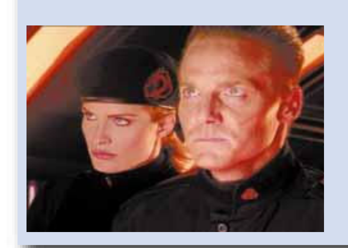
Umagon ist eine Anführerin der Vergessenen, die ein Bündnis mit der GDI schließen. Beachten Sie die eingewachsenen Tiberiumkristalle in ihrer Haut. Im Kampf setzt sie auf ihr Scharfschützengewehr.



Der charismatische General Solomon hat den Oberbefehl der GDI und ist das Pendant zu Kane. Er versucht NOD unter möglichst geringen Verlusten zu zerschlagen und die Welt vom Tiberium zu befreien.



Hassan ist ein verräterischer NOD-Anführer, der einen Teil der Bruderschaft mit eiserner Hand leitet. Sobald Kane wieder auftaucht, wird dieser abtrünnige Teil der Bruderschaft annektiert, die Anführer eliminiert.



Auf Seite von NOD schlüpft der Spieler in die Rolle des Kommandanten Slavik. Das blonde Gift neben ihm ist seine Assistentin Oxanna. Zusammen besprechen sie die Einsätze und hecken den Untergang der GDI aus.

Gelände und Wetter

Im Gegensatz zu angekündigten Konkurrenzspielen verzichtet Tiberian Sun auf Wettereinflüsse, dafür zeigen „Naturkatastrophen" wie Meteoritenschauer und Ionenstürme Auswirkungen. In den Kampagnen treten



Artillerie hinterläßt durch Dauerbeschuß tiefe Krater. Dieses Loch ist schon drei von 13 möglichen Ebenen tief.



Für Schwebepanzer ist Wasser kein Hindernis. So einem Tank-Rush hat die NOD-Basis nichts entgegenzusetzen.

Mehrspieler


Kaum ist die Artillerie in Stellung gebracht, beginnt sie aus vollen Rohren zu feuern. Ziemlich unlogisch: Selbst schnelle Einheiten können den Granaten nicht entgehen.

Nach ungefähr zweimal 10-20 Stunden Einzelspiel gelangen GDI und NOD nacheinander zum Sieg. Da der Kampagnenverlauf sehr linear ist, macht es wenig Sinn eine Seite erneut zu spielen. Der Mehrspielermodus hingegen verspricht unendlichen Spielspaß. Über LAN, Modem oder Internet muß *Tiberian Sun* jedoch ganz andere Voraussetzungen erfüllen, um sich im Genre durchzusetzen.

Die möglichen Voreinstellungen in *Tiberian Sun* sind größtenteils aus dem Vorgänger bekannt. Optional dürfen die Spieler Nebel des Kriegs, Kisten, Tech-Level und ähnliches vor dem Spiel festlegen. Auf Meteoritenhagel, mutierte Tiberiumwesen und Ionenstürme hat der Spieler keinen Einfluß, diese sind von der jeweiligen Karte abhängig. Falls die vorhandenen Standardkarten nicht gefallen, generiert der Computer nach Vorgaben zufällig neue Karten. Allerdings entstehen auf diese Weise nur selten wirklich faire Karten, die allen Mitspielern ungefähr gleiche Voraussetzungen bieten. Im Spiel selbst dürfen sich Kontrahenten kurzzeitig verbünden, gemeinsame Ressourcenverwaltung oder gar ein echter Teammodus wie in *StarCraft* existieren nicht. Alternative Spielvarianten, wie beispielsweise „Capture the Flag" fehlen gänzlich.

Strategische Möglichkeiten

3D-Terrain, dynamisches Schlachtfeld und die neuen Einheiten, speziell Untergrund-BMT, Artillerie und Orca-Bomber in *Tiberian Sun* bieten eine Vielzahl wirkungsvolle Strategien. Tank-Rushs sind zwar möglich, aber wenig erfolgsversprechend. Anstelle dessen rücken hinterhältige Angriffe auf die Basis des Gegners in den Vordergrund. Gegen Raketenangriffe, Orca-Bomber, Ionenwerfer und Tunnelpanzer läßt sich eine Basis höchstens theoretisch absichern, im Mehrspielermodus ist ein Schutz hingegen selbst auf der Seite der Bruderschaft unmöglich. Spieler finden ohne Probleme eine Schwachstelle in jeder Basis. Computergegner sind nicht so intelligent, dafür cheaten sie, indem sie von Anfang an die gesamte Karte schon erkundet haben. NOD-Spieler können es sich somit sparen, gegen den Computer die eigene Basis zu tarnen, auch ohne Erkundung trifft der Ionenstrahl ausgewählte Gebäude und Orca-Bomber fliegen problemlos in Gebiete, die eigentlich noch schwarz verdeckt sein müßten. Bei maximalen Techlevel ist schwer zusagen ob eine der beiden Seiten einen Vorteil genießt. Die Artillerie von NOD sind die stärksten Bodeneinheiten. GDI verfügt mit den Orca-Bombern über die stärkere Luftwaffe. In niedrigeren Techlevels spielt sich *C&C3* deutlich klassischer und konventioneller, allerdings fehlt dann auch die Einheitenvielfalt und der gute alte Tank-Rush ist wieder Standardstrategie.


Mobile Sensoreinheiten entdecken im angezeigten Bereich getarnte und vergrabene Einheiten. Zumindest getarnte Einheiten werden automatisch aufs Korn genommen, bei den Tunnelpanzern muß man warten bis sie an die Oberfläche kommen.

diese seltenen Ereignisse immer zu einer festgelegten Zeit in bestimmten Mission auf. Im Gegensatz zu diesen Naturereignissen, kann der Spieler auf die Form des Terrains Einfluß nehmen. Es existieren zwar nur eine Handvoll Einheiten, deren Waffen Krater hinterlassen, dafür sind die Schäden an der Landschaft nicht reversibel. Höhenunterschiede verlangsamen Bodeneinheiten, aber wirklich spielrelevant ist nur, daß Sie Gebäude nur auf ebenem Terrain plazieren dürfen. Mit jedem Artillerieangriff werden diese Plätze spärlicher. Die aus *Dune 2000* bekannten Betonplatten versperren dem Untergrund-BMT und der Teufelszunge den Weg an die Oberfläche, außerdem verhindern sie, daß wertvolles Bauland vernichtet wird. Alles in allem sind die äußeren Einflüsse eine Bereicherung für das Spiel, obwohl sie nicht bis zur letzten Konsequenz umgesetzt wurden. Warum existieren zum Beispiel keine Bagger, um Unebenheiten auszugleichen?

GDI contra NOD

Zwei Kampagnen mit unterschiedlichen Rassen machen nur Sinn, wenn die Kontrahen-


Disruptoren beschädigen sämtliche Einheiten und Gebäude innerhalb des Energiestrahls, jedoch niemals eigene Disruptoren.


Kane ein Cyborg? Am Ende von Tiberian Sun existieren jedenfalls keine Zweifel mehr: Kane ist tot! Zumindest bis Teil 4 erscheint ...

ten auch wirklich ein neues Spielerlebnis bieten. Die Rollenverteilung steht hier seit *C&C1* fest: GDI hat starke Luft- und konventionelle Einheiten, NOD kann sich dafür der besseren Verteidigung rühmen und zaubert zudem einige hinterhältige Tricks aus dem Ärmel. Auf Seite der GDI ersetzen Mechs die Panzer. Ihre mächtigste Waffe sind die neuen Orca-Bomber, deren Vernichtungspotential den Ionenwerfer in den Schatten stellt. Abgesehen von den Mechs hat Westwood quasi bei sich selbst geklaut. Frisch aus *Dune 2000* schickt die GDI den Disruptor und einen Carryall ins Feld. Gegen diese Übermacht versucht sich NOD durch stärkere Basisverteidigung zu wehren. Wie bei GDI sind die defensiven Gebäude


Mit den Stealth Generatoren kann NOD sämtliche Gebäude und Einheiten im angezeigten Wirkungsradius tarnen. Die Generatoren verbrauchen enorm viel Strom.


Auf dieser Karten finden sich noch ein paar alte Gebäude aus dem Tiberium Konflikt. Sie dienen allerdings nur der Zierde, ein Ingenieur kann sie nicht erobern.

Mehrspieler-Vergleich

Map-Editor, Balancing, drei unterschiedliche Rassen, gute KI bei Gefechten mit Computergegnern und der Teammodus sprechen für *StarCraft*, da kann kein *Command & Conquer* mithalten. Age of Empires ist deutlich besser ausbalanciert, besitzt eine gute KI und weiß zudem durch die klassische Spielweise zu überzeugen. *Tiberian Sun* hingegen ist im Mehrspielermodus ziemlich chaotisch und Computer-Gegner können sich nur durch unfaire Vorteile behaupten. Die strategischen Möglichkeiten von *Alarmstufe Rot* waren völlig ausreichend. Hier hat der Spieler Zeit auf den Gegner zu reagieren, in *Tiberian Sun* ist das nahezu unmöglich. Lediglich gegenüber *C&C1* kann sich *Tiberian Sun* mit deutlich besserer Grafik und geringfügig besserem Balancing durchsetzen.

StarCraft (abgewertet)	90%
Age of Empires (abgewertet)	84%
C&C2 (abgewertet)	82%
C&C3	81%
C&C1 (abgewertet)	80%

C&C3: Tiberian Sun

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Ab einem P166 mit 32 MB RAM soll *C&C3* laufen, allerdings dann nur in der geringsten Auflösung von 640x400 im Einzelspielermodus. Für die halbwegs vernünftige Auflösung von 800x600 muß es schon ein PII mit 64 MB RAM sein, allerdings müssen Sie dann im Mehrspielermodus bei vier bis acht Spielern brutale Performance-Einbrüche in Kauf nehmen. Sämtliche Daten in der Tabelle unten beziehen sich auf den Einzelspielermodus. Der Gefechtsmodus (vom Rechenaufwand mit dem Mehrspielrmodus vergleichbar) mit sieben Computergegnern und einer Auflösung von 1024x768 oder höher zwingt selbst einen PIII 500 mit 128 MB RAM in die Knie. Die Spielgeschwindigkeit verringert sich dann automatisch.

Software

Legende: kaum spielbar – noch spielbar – gut spielbar – optimal spielbar – inkompatibel

	P III 300/64	K6-2 300/64	Celeron 400/128	P III 500/128
800x600	noch spielbar	gut spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar
1.024x768	noch spielbar	noch spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar
1.280x1.024	kaum spielbar	kaum spielbar	gut spielbar	optimal spielbar

Sound & Musik

Waffen- und Motorengeräusche sind in der gewohnt hohen Qualität. Gleiches gilt für die Sprachausgabe während der Missionen. Die Stimmen der Charaktere in den Videosequenzen sind etwas schlechter als in der US-Version gelungen, wodurch eine Spur Atmosphäre verloren geht. Im Vergleich zur genialen Hintergrundmusik von *Alarmstufe Rot* hat Westwood bei *Tiberian Sun* stark nachgelassen. Natürlich sind die Soundtracks immer noch ganz gut und passen sich dynamisch ans Geschehen an, aber die alte Klasse bleibt unerreicht.

Steuerung

Grundsätzlich hat sich an der Steuerung seit *C&C1* nichts geändert. Dazugekommen ist das Folgen-Kommando, wodurch der Bildschirm automatisch eine Einheit zentriert und mit ihr scrollt. Profis dürfen zudem ihre eigenen Hotkeys festlegen, um so speziell im Mehrspielermodus einen kleinen Vorteil zu haben. Sogar Radmäuse mit fünf Knöpfen werden unterstützt. Ansonsten läßt sich *C&C3* wie die Vorgänger komplett mit der Maus spielen. Die Steuerung ist effizient und einfach zu bedienen.

Pro & contra

- ⊕ Geniale Videosequenzen
- ⊕ Sinnvolle Auflösungen bis 1280x1024
- ⊕ Ausgezeichnete Steuerung
- ⊕ Gutes Missionsdesign
- ⊕ Interessante Story
- ⊕ Unterstützt Radmaus
- ⊖ Enorme Hardwareanforderungen im Mehrspielermodus/Gefecht
- ⊖ Keine Mehrspielervarianten
- ⊖ Bau der Mauern und Betonplatten extrem umständlich

Installation

Es existieren zwei Installationsgrößen, wahlweise darf man die Musikdateien auf die Festplatte kopieren oder direkt von CD abspielen. Bedenken Sie aber, daß jeder gespeicherte Spielstand ungefähr ein MB beansprucht. Wer Zugang zum Internet hat, kann noch die nötigen Dateien für Westwood-Online installieren, die insgesamt nur 600 KB belegen. Während des Spiels muß die CD wegen des Kopierschutzes bei jeder Installation im Laufwerk bleiben.

Minimal: 85 MB; Standard: 135 MB
Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM und Standardinstallation: Mittel

Grafik

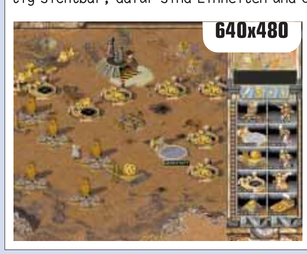
Entgegen Westwoods Aussagen unterstützt *C&C3* höhere Auflösungen als 800x600. Diese lassen sich im Spielmenü zwar nicht anwählen, aber trotzdem sehr leicht freischalten. Editieren Sie dazu die Datei „sun.ini" in Ihrem *C&C3*-Verzeichnis. Fügen Sie an beliebiger Stelle den Punkt „[Video]" ein und geben Sie darunter mit „ScreenWidth=xxxx" und „ScreenHeight=xxxx" die Breite und Höhe der gewünschten Auflösung in Pixel an. Folgende Auflösungen sind möglich: 640x400, 640x480, 800x600, 960x720, 1024x768, 1152x864, 1280x1024, 1600x1024 und 1600x1200. Auf einem 17"-Monitor werden Einheiten und Infanteristen über 1024x768 zu klein, mit einem 19"-Monitor können Sie bis 1280x1024 gehen. Höhere Auflösungen vergrößern den Bildausschnitt, und mehr Icons der Menüleiste rechts sind gleichzeitig sichtbar, dafür sind Einheiten und Gebäude natürlich deutlich kleiner.

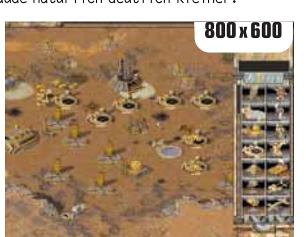
SUN.INI - Editor
Datei Bearbeiten Suchen ?

```
[Intro]
PlaySide00=no

[Video]
ScreenWidth=1024
ScreenHeight=768
StretchMovies=no

[Options]
GameSpeed=0
```

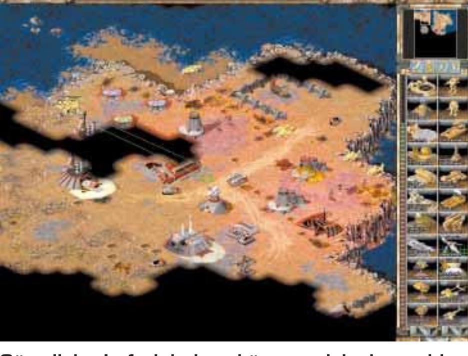








NOD rückt hier langsam mit der Artillerie bis in die Basis des Gegners vor. Der grüne GDI-Spieler hat zu diesem Zeitpunkt keine Chance mehr zu gewinnen.



Sämtliche Lufteinheiten können nicht in, wohl aber durch verdeckte Flächen hindurch geschickt werden. Damit wird verhindert, daß der Spieler die Karte zu schnell aufdeckt.

bis auf die Luftabwehr jedoch überflüssig. Dafür zerlegt die Artillerie, eine Verbesserung des Hammers von NOD, anstürmende Bodentruppen zielsicher. Von den beiden Tunneleinheiten ist nur das Untergrund-BMT zu gebrauchen, um Ingenieure in die Basis des Gegners zu schleusen. Als Massenvernichtungswaffen kommen Giftgas- und Streuraketen hinzu. Durch die Einheiten ergibt sich in der Tat eine unterschiedliche Spielweise: GDI geht effektiv wie eh und je mit Tank-Rushes vor, notfalls lockern vorher Orca-Bomber die Verteidigung etwas auf. NOD hingegen kann mit der großen Reichweite und Feuerkraft der Artillerie die GDI aus dem Feld drängen. Direkte Attacken auf die Basis mit Raketen und Untergrund-BMTs stören dabei den Nachschub.

Unerfüllte Wünsche

Eine ganze Reihe von Features stellte *Westwood* in Aussicht, konnte sie dann aus technischen oder spieltechnischen Gründen jedoch nicht einhalten (siehe Thema des Monats, PC Action 9/99). Ähnlich verhält es sich mit der Story. Eine ganze Reihe Fragen bleiben unbeantwortet. Woher kommt denn nun Tiberium? Hat Kane Kontakt zu den Außerirdischen? Ist Kane vielleicht gar kein Mensch? Vermutlich hebt sich Westwood diese Informationen bis zum vierten Teil auf, der laut Brett Sperry schon in Planung ist. Das Vorantreiben der Story über die Videosequenzen ist dafür ausgesprochen gut gelungen. Ungefähr ein Gigabyte steht auf den zwei CDs dafür bereit. Etwas unschön ist die leicht gekürzte deutsche Fassung, brutale Details vielen dem Schnitt zum Opfer. Im Spiel selbst existieren auch wieder keine Menschen, sondern Cyborgs. Irgendwie witzig, denn NOD verfügt über eine Infanterieeinheit mit dem Namen Cyborg. Sind nicht alle Infanteristen Cyborgs? Analog zu den beiden Vorgängern knackt es also in der deutschen Version wieder laut, wenn ein Panzer über Infanteristen rollt. Nachdem weder *StarCraft*, noch die US-Version von *C&C1* oder *C&C2* indizierungsgefährdet waren, ist diese Entscheidung Westwoods schwer nachzuvollziehen. Genug der Kritik, denn die Spielidee hat auch im dritten Teil nichts von ihrer Genialität eingebüßt. Vielleicht stellt man gerade aus diesem Grund extrem hohe Ansprüche an die *C&C*-Serie, die *Tiberian Sun* nicht vollends erfüllen konnte.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Tiberian Sun kann in Bezug auf die Grafik *StarCraft* übertrumpfen, ist in allen anderen Bestandteilen aber knapp unterlegen. Auch im Einzelspielermodus macht *C&C3* deswegen geringfügig weniger Spaß. Gegenüber *Age of Empires* behauptet sich das neue *C&C* eindrucksvoll mit einer stimmungsvolleren Atmosphäre, der grandiosen Spieltiefe des historischen Echtzeitstrategiespiels kann es allerdings nicht das Wasser reichen. Die neue Grafikengine von *Tiberian Sun* ist deutlich besser als in den beiden Vorgängern, während Missionsdesign und Atmosphäre annähernd von gleicher Qualität sind.

StarCraft (abgewertet)	87%
Age of Empires (abgewertet)	87%
C&C3 Tiberian Sun	86%
C&C2 Alarmst. Rot (abgewertet)	80%
C&C1 Tib. Konflikt (abgewertet)	79%

Kommentar — Alexander Geltenpoth

Nachdem die beiden Kampagnen bewältigt sind, steht für mich eins fest: Tiberian Sun hat wirklich Spaß gemacht. Ausschlaggebend waren die Videosequenzen in ausgezeichneter Qualität. Nach diesem einmaligen Vergnügen offenbaret das Missionsdesign hingegen wenig neues, hier behalten StarCraft und Age of Empires die Nase vorn. Keine Frage, Tiberian Sun ist ein sehr gutes Spiel, aber es entpuppte sich leider nicht als der Knaller, auf den sich alle Echtzeitstrategen seit Jahren gefreut haben. Ein Muß ist C&C3 trotzdem für jedermann, der sich für das Genre auch nur entfernt interessiert.

Kommentar — Dirk Gooding

Soweit, so gut. C&C3 ist nicht (!) das gleißende Licht am Ende des dunklen Echtzeitstrategie-Tunnels. Ich vermisse nach fast drei Jahren Entwicklungszeit ganz einfach den Mut zur Innovation in nahezu allen spielrelevanten Bereichen. Natürlich ist C&C3 nach wie vor ein hochwertiges und unterhaltsames Programm, daß sich kaum richtige Schwächen erlaubt. Genau das gleiche kann man (leider) aber auch über die Stärken des Programms behaupten. Bis auf die guten Videosequenzen und den damit verbundenen Atmosphäre-Bonus kann sich C&C3 nicht von seinem direkten Konkurrenten StarCraft absetzen, von Age of Empires 2 und Earth 2150 möchte ich in diesem Zusammenhang noch gar nicht sprechen.

C&C3: Tiberian Sun

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII, 128 MB RAM
Grafik:	Software, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Internet, 8 Sp. Netzwerk, 2 Sp. pro Version
CD/HD:	1350 MB/80-150 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	80%
Sound:	82%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	86%

» Von kleinen Details abgesehen, ein überzeugendes Werk «

Technologie-Baum NOD

TIBERIUM-SILO
TIBERIUM-RAFFINERIE
MOBILES BAUFAHRZEUG
LASERTURM
NOD-MAUER
E.M.-PULSKANONE
FUNK- UND RADARZENTRALE
NOD-KRAFTWERK
HAND VON NOD
BETONPLATTE
HELIPORT
benötigt auch NOD-Waffenfabrik
NOD-TECHZENTRUM
FLAK-STELLUNG
NOD-WAFFENFABRIK
AUTOMATISCHES TOR
RAKETENSILO
OBELISK DES LICHTES
ERWEITERTES KRAFTWERK
TIBERIUM-ABFALLANLAGE
STEALTH-GENERATOR
TEMPEL VON NOD
LASERZAUN-POSTEN

Hand von NOD

BAZOOKA-INFANTERIE
LEICHTE INFANTERIE
INGENIEUR
WAGENKNACKER
HAND VON NOD
KOMMANDO-CYBORG
TEMPEL VON NOD
CYBORG
TEMPEL VON NOD

Tempel von NOD

Freigabe
JAGDSPÄHER
TEMPEL VON NOD

Pulskanone

Bereit
E.M.-SCHOCKWERFER
E.M.-PULSKANONE

Raketensilo

Bereit
STREURAKETE
RAKETENSILO
Bereit
CHEMIERAKETE
TIBERIUM-ABFALLANLAGE

Heliport

HARPYIE
HELIPORT
BANSHEE
NOD-TECHZENTRUM

NOD-Waffenfabrik

TIBERIUM-ABFALLANLAGE
SAMMLER
NOD-MOD
ARTILLERIE
FUNK- UND RADARZENTRALE
TIBERIUM-ABFALLERNTER
GDI-WAFFENFABRIK
MOBILE SENSOREINHEIT
UNTERGRUND-BMT
MAULWURF-PANZER
MOBILE WERKSTATT
STEALTH-PANZER
NOD-TECHZENTRUM
TEUFELSZUNGE
KAMPFBUGGY
MOBILES BAUFAHRZEUG
NOD-TECHZENTRUM

Technologie-Baum GDI

E.M.-Pulskanone













Jagdspäher-Bodenst.

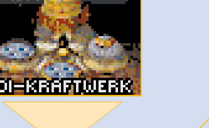














Ionenstrahl-Uplink



























Feuersturm-Generator















Heliport



HELIPORT



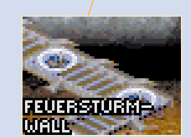
GDI-TECHZENTRUM



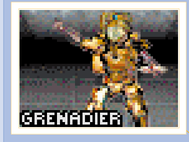








GDI-Kaserne









GDI-TECHZENTRUM

SANITÄTER

FUNK- UND RADARZENTRALE

GDI-Waffenfabrik





FUNK- UND RADARZENTRALE

SCHWEBEPANZER



MOBILE SENSOREINHEIT











Fakten
- Völlig neues, viertes Siedler-Volk
- Ca. 40 neue Gebäude
- Ca. 50 neue Figuren
- Zwei neue Kampagnen
- Überarbeiteter Level-Editor

Kampf der Geschlechter

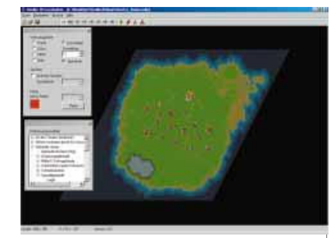
Nicht nur emanzipierte Siedler-Spielerinnen dürfen sich freuen: Das Geheimnis der Amazonen ist nämlich etwas mehr als nur ein stinknormales Add-On. Neben neuen Kampagnen, Gebäuden und Missionen enthält die Zusatz-CD mit den Amazonen das vierte Siedler-Volk!

Der Kult um die Mühlheimer Wuselmännchen hält ungebrochen an. Allein der dritte Teil hat sich weit über eine halbe Million Mal verkauft und auch die im Frühjahr erschienene Mission-CD war wochenlang in den Verkaufscharts auf den oberen Plätzen zu finden. Wer nun denkt, Blue Byte würde sich auf den zu Recht eingeheimsten Lorbeeren ausruhen, der irrt gewaltig. Denn das Add-On *Das Geheimnis der Amazonen* kann mit einer fast schon revolutionären Neuerung in der *Siedler*-Welt aufwarten: Zu den wohlbekannten und heiß geliebten Wuselmännchen gesellt sich nun mit den kampfstarken Amazonen das erste weibliche *Siedler*-Volk.

Männer sind Schweine!

Die anderen drei Siedler-Völker der Ägypter, Asiaten und Römer heißen die Amazonen ganz und gar nicht Gentleman-like per Kußhand herzlich willkommen, sondern erklären der holden Weiblichkeit prompt den Krieg. Doch da haben sie die Rechnung ohne die hübsche Göttin der Amazonen Q'nqüra gemacht, die in dieser Beziehung gar keinen Spaß versteht und zusammen mit ihrem Gefolge nicht nur mit den „Waffen der Frauen" zurückschlagen wird. Das Volk der Amazonen ist ein klassisches Kriegervolk und verfügt neben schnellen Baumeisterinnen auch über wirkungsvolle Kriegsmaschinen und mächtige Zaubersprüche. An erster Stelle wäre da der „Heilige Gong" zu nennen, der feindliche Gebäude wie Kartenhäuser zusammenkrachen läßt und eine der effektivsten „Waffen" darstellt, die die *Siedler*-Serie bis dato zu bieten hat.

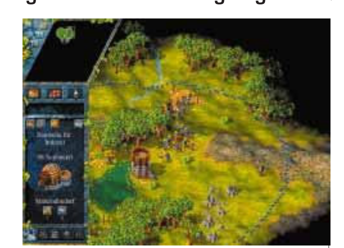
Die Amazonen haben sich auf den Anbau von süßen Honigwein spezialisiert. Die Imkerin baut fleißig Bienenstöcke auf und das kostbare Gut wird dann zu Wein weiterverarbeitet. Dieser wiederum wird der Göttin Q'nqüra „geopfert", die nichts



Mit Hilfe des überarbeiteten Editors lassen sich Karten nach belieben generieren.



Gut 50 neue Amazonen-Spielfiguren wurden hinzugefügt.



Die Amazonen gelten als schnelle Baumeisterinnen.

Vergleich

Dank der besseren Technik setzen sich die Mühlheimer Wuselmännchen und neuerdings auch – weibchen knapp gegen *Anno 1602* durch. *Das Geheimnis der Amazonen* teilt sich zusammen mit JoWoods *Die Völker* den dritten Rang und beglückt Fans neben dem neuen Volk auch mit einer überarbeiteten Version des Editors.

Die Siedler 3	89%
Anno 1602 + Add-On	88%
Die Siedler 3 + Add-On	86%
Die Völker	86%

mehr als das süßliche Gesöff liebt. Als Dankeschön belohnt die Göttin die edle Gabe mit Mana. Darüber hinaus können die Amazonen Edelsteine jeder Art in Gold verwandeln, ein unschätzbarer Vorteil. Eine Neuerung für alle vier Völker stellt der Dieb dar: Dieser stiehlt auf Wunsch Waren und Werkzeuge der Konkurrenten.

Frauenpower oder Rinderwahnsinn?

Keine Frage, das Konzept von Blue Byte geht voll und ganz auf. Ein komplett neues Volk konnte bisher noch kein Add-On eines vergleichbaren Spiels bieten. Die knapp 40 Gebäude und 50 Spielfiguren der Amazonen sind neu und unterscheiden sich deutlich von denen der übrigen Völker. Neben der Optik überzeugen vor allem die beiden neuen Kampagnen mit jeweils zwölf Missionen, die mit fortschreitender Spieldauer selbst für *Siedler 3*-Experten eine Herausforderung darstellen werden. In der einen Kampagne nehmen Sie es als Amazonen-Volk gleich mit allen drei Völkern des vermeintlich stärkeren Siedler-Geschlechts auf, in der zweiten Kampagne kämpfen Sie mit den Römern, Ägyptern und Asiaten gegen das neue Volk. Sehr löblich auch, daß Blue Byte an die stetig wachsende Internet-Fangemeinde gedacht hat und den Editor ebenfalls überarbeitet hat, so daß auf den bekannten Fanpages in wenigen Wochen bereits User-Maps mit den Amazonen zu finden sein dürften. Schade nur, daß außer dem neuen Volk nichts wirklich Neues geboten wird. Ein paar mehr Szenarien oder vielleicht unterschiedlichere Terrains hätten bestimmt nicht geschadet.

Christian Sauerteig



Die Amazonen sind auf den Anbau von Honigwein spezialisiert. Dank der liebevollen Animationen kann man der Imkerin beim Verteilen der Bienenstöcke auf die Finger schauen (640x480).

Kommentar

Christian Sauerteig

Jawohl, so stelle ich mir ein richtig gutes Add-On vor! Nicht nur zehn neue, lieblos zusammengeschusterte Missionen, sondern gleich ein völlig neues Volk mit zwei neuen, herausfordernden Kampagnen, die selbst eingefleischte Spieler eine Zeit lang beschäftigen werden. Und das auch noch zum fairen Preis von unter 50,- DM – genial! Einziges Manko: Der „Heilige Gong" der Amazonen ist eine fast schon unfaire, da zu zerstörerische Waffe. Nichsdestotrotz kann Das Geheimnis der Amazonen jedem Spieler bedenkenlos empfohlen werden, stundenlanger Spielspaß mit dem neuen Volk sind garantiert.



Die Siedler 3 – Add-On

Mindestens:	P133, 32MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P233, 64MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8Sp. Netzwerk, 20Sp. Internet/Modem
CD/HD:	55/280 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Blue Byte
Veröffentlichung:	Ende September
USK Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Genre:	Aufbaustrategie
Testversion:	Beta 1.50
Steuerung:	gut
FFeedback:	–
Grafik:	89%
Sound:	83%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	86%

» Starkes Add-On mit dem vierten Siedler-Volk zum fairen Preis.«


Gegen die 88mm Flak hat die Jägerstaffel keine Chance. Nach der zweiten Salve stürzt das Flugzeug brennend ab und zerschellt.


Im Hauptquartier ordnen Sie Ihren Offizieren die Truppen zu. Die Orden des Offiziers geben die maximalen Aktionen der Einheit vor.

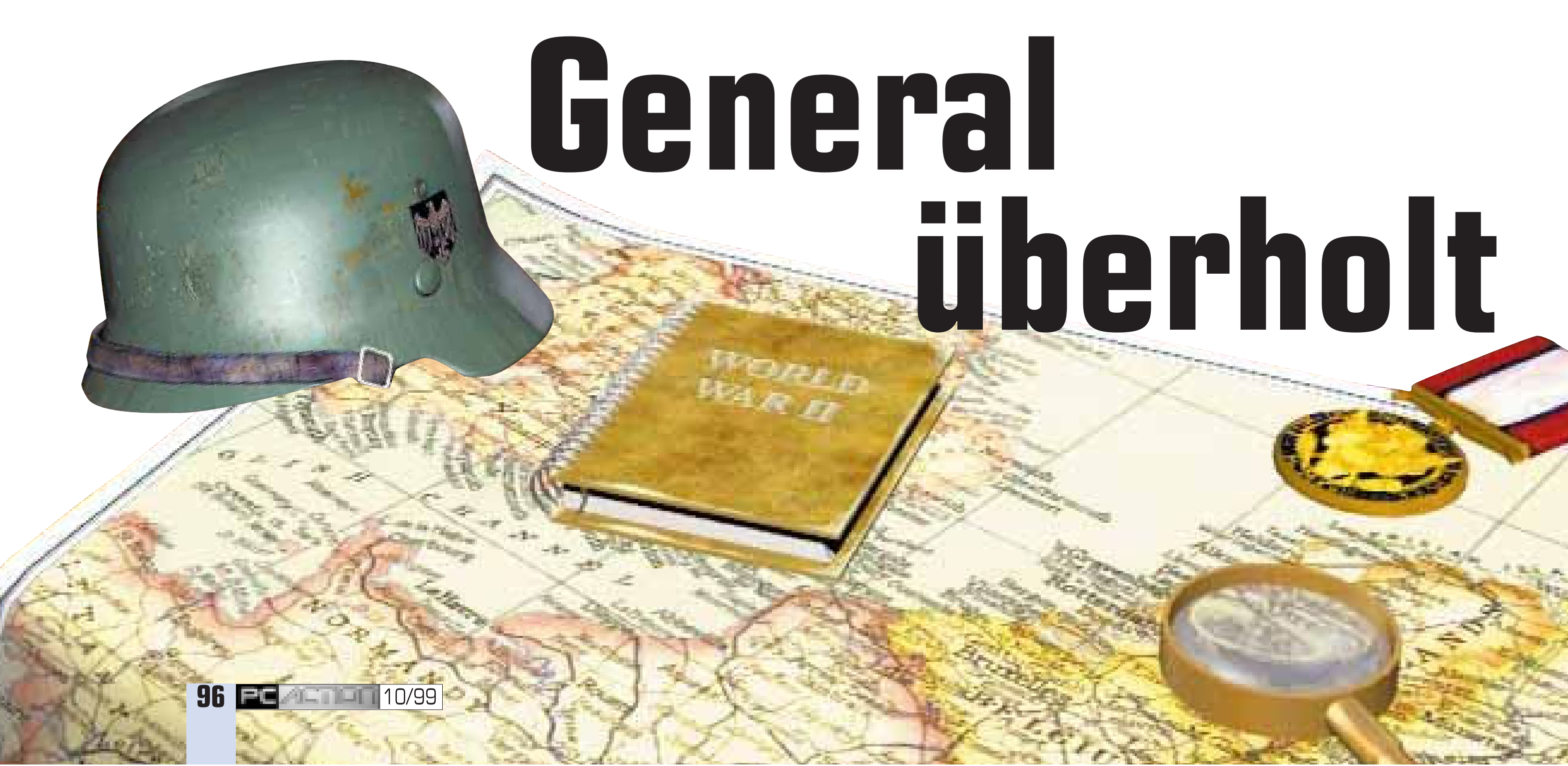
General überholt

Die Serie Panzer General genießt trotz des bedenklichen historischen Hintergrunds auch in Deutschland einen guten Ruf. Während sich die Teile eins bis drei kaum durch Innovationen auszeichneten, ihre Lorbeeren dafür mit dem Spielinhalt errangen, kann Western Assault mit einer ganzen Reihe Verbesserungen aufwarten.

Vorgänger *Panzer General 3D* trug diesen Titel nicht ganz zu Recht, schließlich war das Spiel so zweidimensional wie eh und je, nur die Einheiten bestanden aus plastischen Modellen. Im vierten Teil zeigt das Schlachtfeld selbst erstmals sichtbare Höhenunterschiede. Berge ragen stufenlos aus der Karte hinaus und Flugzeuge schweben endlich wirklich über dem Terrain durch die Luft. Spieltechnisch ist diese Neuerung nur insoweit relevant, als die optische Darstellung einen viel besseren Eindruck hinterläßt. Mit der freibeweglichen Kamera können Sie die Karte aus allen Richtungen in Augenschein nehmen, wodurch effektiv verhindert wird, daß Lufteinheiten Bodentruppen verdecken. Die Zoomfunktion hingegen ist überflüssig, da selbst bei maximaler Größe kaum zusätzliche Details sichtbar werden und die meisten Strategen ohnehin lieber einen möglichst großen Ausschnitt der Karte sehen möchten, um ihren Zug zu planen. Nach wie vor kommen jedoch auch Hardcore-Strategen, die auf gute Grafik kaum Wert legen, in *Western Assault* voll auf ihre Kosten.

Im Westen viel neues

In der Kampagne bestreitet der Spieler Szenarien in den Niederlanden, Frankreich, Nordafrika, England und den USA. Vier lange und vier kurze Kampagnen stehen für deutsche, britische, amerikanische und französische Generäle zur Auswahl. Durch ausgezeichnete Leistungen ist es wieder möglich die Geschichte zu ändern. Dazu bedarf es jedoch eines genialen Hobbygenerals, denn bei mittlerer Schwierigkeitseinstellung und ohne so unfaire Tricks wie Spielstände abzuspeichern und einzuladen, sind selbst die einfacheren Startszenarien nicht ohne weiteres zu lösen. Vor einem Kampf zeigt der Computer an, welche Verluste beide Seiten erwarten müssen. In über 90% der Fälle bewahrheiten sich die Schätzungen, Glück spielt also kaum eine Rolle. Entscheidend ist tatsächlich das Zusammenspiel der verschiedenen Truppengattungen, wie alle Strate-



gen erfreut bemerken dürften. Die neuen Spezialangriffe können dabei so manche Schlacht entscheiden. Jäger dürfen beispielsweise einen vorsichtigen Angriff auf feindliche Flieger ausführen und schießen dann garantiert zuerst. Flaks feuern nach zusätzlichen Vorbereitungen auch auf Bodeneinheiten und Pioniere können sich tarnen und so einen Hinterhalt legen. Voraussetzung für diese zusätzlichen und außergewöhnlich gut integrierten strategischen Möglichkeiten sind erfahrene Offiziere.

Offiziersstab

Diese Offiziere lösen in *Western Assault* die erfahrenen Kerntruppen aus den Vorgängern als Akteure ab. Vor jedem Szenario wählt der Spieler aus seinem Offiziersstab die Truppenführer für den nächsten Einsatz aus und weist ihnen Einheiten zu. Jede Waffengattung hat ihre spezifische Offiziere. So ist es zwar möglich einen Infanteriekommandanten zum Anführer einer Jägerstaffel zu ernennen, aber oben erwähnte Spezialfähigkeiten bleiben dieser Einheit dann verwehrt. Je höher ein Offizier dekoriert ist, desto mehr Aktionen kann er pro Spielrunde ausführen. Ein Panzerkommandant mit fünf Orden darf beispielsweise zweimal vorrücken und dreimal attackieren. Dadurch ist das Spiel deutlich flexibler geworden, aber auch schwerer zu berechnen. Als Stratege kann man die zusätzliche Spieltiefe nur begrüßen. Der Computergegner bekommt nun eher die Möglichkeit auf den Angriff des Spielers zu reagieren, weil er Nachschub aus entfernten Gebieten ins aktuelle Kampfgebiet heranschaffen und sogar noch einsetzen kann. Dafür ist es für den Spieler etwas einfacher, ganze Verteidigungsstellungen in einer Runde aus dem Weg zu räumen. Gutes Vorausplanen ist dabei Trumpf, denn – wie in den Vorgängern – ist das Rundenlimit für die Spielzüge sehr knapp bemessen. Eine einzige Fehleinschätzung kann die Schlacht entscheiden. Als Belohnung für hervorragende Arbeit in der Mission erhalten Sie Orden, mit denen Sie Ihre Offiziere auszeichnen und so gezielt bestimmte Truppengattungen fördern können.



Das Wetter ist schlecht, die Bomber können nicht agieren. Die PzIIIJ erleidet schwere Verluste beim Angriff auf den britischen Panzer.



Die ausgewählte Einheit ist gelb hinterlegt, Gegner in Schußweite sind rot gekennzeichnet und mögliche Waben in Bewegungsreichweite grün.

Kommentar – Alexander Geltenpoth

SSI hat an den alten Stärken der Vorgänger festgehalten und dazu einige erfreuliche Neuerungen integriert. Über die Vorzüge der neuen Grafikengine läßt sich streiten, aber zumindest optisch macht sie mehr her, als die alte 2D-Ansicht. Das System mit erfahrenen Offizieren hingegen ist ausgezeichnet und den Kerntruppen aus dem Vorgänger überlegen. Trotz des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrads, der mir einige Niederlagen bescherte, ist mehr als genug Motivation vorhanden, um jedes Szenario oder auch eine ganze Kampagne zu beenden.

Treu der Tradition

Zusätzlich zu den neuen Features, enthält *Western Assault* die bewährten Bestandteile der Vorgänger: Munition, Wetter, befestigte Einheiten, Nebel des Krieges, Prototypen ... – an alles wurde gedacht. SSI hat zum Glück darauf verzichtet, zwanghaft Innovationen zu integrieren, die den Spielspaß nicht fördern. Trotz der neuen Grafik bleibt *Panzer General 4* ein klassisches, rundenbasiertes und sehr gutes Hexstrategiespiel. Die neue Steuerung gestaltet sich noch etwas besser als bei den Vorgängern und kommt dabei sogar mit einem Bruchteil der alten Icons aus – prima! Der Sound spielt naturgemäß eher eine untergeordnete Rolle: Nach wie vor lockern Effekte wie Motorengeräusche und Waffenlärm das sonst nüchterne Spiel auf. Die martialische Marschmusik aus der Zeit des 2. Weltkriegs ist hingegen sicherlich nicht jedermanns Geschmack, läßt sich netterweise aber abschalten.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Panzer General 4 überzeugt durch seine enorme Spieltiefe, die sogar *Demonworld* übertrifft. Allerdings muß man hier anmerken, daß *Western Assault* vergleichsweise abstrakt ist, während *Demonworld* klar auf Realismus abzielt. Die Kampagnen und einzelnen Szenarien sind deutlich spannender gestaltet, als die von *Heroes of Might & Magic 3*. Gegenüber dem Vorgänger bietet *Western Assault* mehr strategische Möglichkeiten und eine bessere Grafik.

Panzer General 4	85%
Demonworld	83%
Heroes of Might & Magic 3	80%
Panzer General 3 (abgewertet)	79%



Ein deutscher Jäger holt diese britische Hurricane vom Himmel und wird dabei nur leicht beschädigt.

Panzer General 4 Western Assault



Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, 8 MB 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	600 MB/190-440 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	SSI/TLC
Veröffentlichung:	24. 9. 1999
USK Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Strategie
Testversion:	Beta 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	71%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	85 %

» Der Klassiker mit neuer Optik und besserer Spielweise «

Kettenrasseln

Eine gute Panzersimulationen ist ein seltenes Ereignis. Ähnlich verhält es sich mit einer totalen Sonnenfinsternis. Wenn beide ungefähr zeitgleich unsere heimatlichen Gefilde heimsuchen, sollten Sie ein wenig hellhörig werden. Hat das Schicksal hier etwa seine Finger im Spiel?

In die Röhre geschaut? Nicht daß Wings Simulation noch einen übernatürlichen Fürsprecher nötig gehabt hätte, dafür hat das Genre einfach zu lange auf ein Spiel wie *Panzer Elite* gewartet. Im Gegensatz zu seinen Konkurrenten *Armored Fist 2* und *M1 Tank Platoon 2* spielt *Panzer Elite* in der hightech-freien Zone namens Zweiter Weltkrieg, wo Sie auf deutscher oder alliierter Seite in historischen Schlachten von 1942 bis 1945 Ihr Glück versuchen können. Dabei liegt es an Ihnen, sich entweder aus dem reichhaltigen weil 40 Missionen pro Seite umfassenden Fundus zu bedienen, oder im aufwendigen Kampagnenmodus in Nordafrika, Sizilien, Italien und in der Normandie für Furore zu sorgen. Der Kampagnenmodus setzt sich aus den erwähnten Einzelmissionen zu einem linearen Kriegsablauf zusammen, in dessen Verlauf ihre Crew-Mitglieder an Erfahrung gewinnen und in der Ausübung ihrer Pflichten immer geschickter werden. Innerhalb der Missionen werden Sie glücklicherweise in kein starres Aufgabenkorsett geschnürt, sondern können relativ frei entscheiden und sich Ihre Vorgehensweise nach Belieben aussuchen. Medaillen, neuartige Waffen- und Munitionsarten, weiterentwickelte Panzerfahrzeuge wie Panther und Tiger als auch triste Zinksärge gehören zu Ihrem alltäglichen Kampagnen-Geschäft. Im Gegensatz zu heutigen Schützenfesten steckten in den Kanonenrohren des Zweiten Weltkriegs keine Rosen, von Gulasch ganz zu schweigen. Ihr Hauptaugenmerk sollte also nicht darauf liegen, besonders heroisch den Weg zum nächsten Panzer-Schrottplatz anzutreten, sondern möglichst lange am Leben zu bleiben.

Fakten

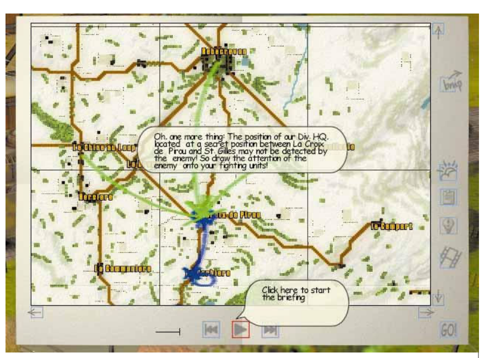
- 23 spielbare Fahrzeuge
- 40 Missionen pro Seite
- 3 unterschiedliche Kampagnen
- WW II.-Szenario



Hier hat offensichtlich nicht der Blitz eingeschlagen, sondern eine amerikanische Granate. Den Absender bitten wir gleich zu einem intimen Vier-Augengespräch.



Vive la France! Der Schauplatz dieses erbitterten Gefechtes ist ein malerisches Dörfchen in der sonnigen Provence.



Anhand dieser Karte behalten Sie während des Missionsbriefings den Durchblick.



Im Kampagnen-Modus können Sie in diesem Menübildschirm ihre Truppen verwalten.

Vergleich

Panzer Elite gleicht einem Hybriden, der eine Brücke zwischen dem klassischen Simulationslager und Action-Strategietiteln wie *Wargasm* oder auch *Hidden & Dangerous* schlägt. Dabei überholt es sogar die Genre-Referenz *M1 Tank Platoon*.

Panzer Elite	86 %
M1 Tank Platoon 2 (abgewertet)	81%
Wargasm	82%
Armored Fist 2 (abgewertet)	78%
Hidden & Dangerous	76%



Das neue Mouse-Tank- und Command-Menü auf einen Blick. Das Maus-Interface ist schnell zu erlernen und besonders praktisch. Auch im größten Getümmel behalten sie damit die Kontrolle.

Mausmanie

Für den Quickie zwischendurch sind die Instant-Action-Missionen ideal. Sie bieten neben unmittelbarer Action eine ideale Umgebung, um sich mit der eigenwilligen, neuen Mouse-Tank-Steuerung anzufreunden. Neben den konventionellen Steuergehilfen Joystick und Keyboard ist *Panzer Elite* besonders einfach mit einer Maus/Keyboard-Kombination in den Griff zu kriegen, was in der gebotenen Form ein absolutes Novum darstellt. Mausfetischisten und Simulationsallergiker wird der Einstieg daher besonders einfach gemacht, denn der allgemeine Schwierigkeitsgrad läßt sich leicht auf die jeweiligen Bedürfnisse einstellen. *Panzer Elite* beschreitet hier den Königsweg des Simulationsgenres: actionorientiert für Einsteiger, realistisch, umfangreich und fordernd für Fortgeschrittene und Liebhaber von Panzersimulationen. Gerade letztere dürften sich an der Möglichkeit erfreuen, jede Position innerhalb der stählernen Ungetüme einnehmen zu können und das Spiel nicht nur aus der Sicht eines launigen Kommandanten zu steuern, der lediglich Befehle durch sein Mikro bellt.

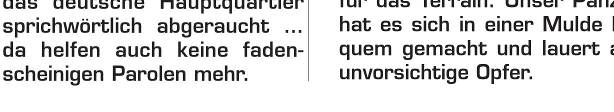
Visuelle lebende Landschaften

Die Grafik von *Panzer Elite* ruckelt stellenweise auch auf einem PIII 500, was der Atmosphäre aber keinen Abbruch tut. Denn viel wichtiger als gewaltige Frameraten sind die Möglichkeiten, die die Landschaft auf dem Monitor bietet. Die Panzer können sich prima hinter Hügeln und in Kratern verstecken, kleine Dörfer stehen nicht wie ein Haufen Kirmesbuden in der Pampa herum und die Wälder sehen trotz 2D-Bitmaps realistisch aus. Sicher hätte man den ebenfalls zweidimensionalen Soldaten ein wenig Polygonleben einhauchen und die Explosionen auf den heutigen Technikstandard hieven können, aber auch mit diesen kleinen Mankos ist *Panzer Elite* empfehlenswert.

Dirk Gooding






In der Hitze des Gefechtes ist das deutsche Hauptquartier sprichwörtlich abgeraucht ... da helfen auch keine fadenscheinigen Parolen mehr.

Ein besonders gutes Beispiel für das Terrain. Unser Panzer hat es sich in einer Mulde bequem gemacht und lauert auf unvorsichtige Opfer.

Kommentar

Dirk Gooding

12 spielbare Panzer auf deutscher Seite, 11 auf amerikanischer, dazu 71 verschiedene KI-gesteuerte Fahrzeuge – bei Panzer Elite ist ganz schön was los. Die Grafik ist zwar manchmal etwas grob, störte mich persönlich aber kaum. Man hatte immer das Gefühl, dabei zu sein, und nicht unbeteiligt in der Gegend herumzuklicken. Und Hand aufs Simulationsherz: Gibt es etwas Fesselnderes, als durch ein scheinbar verlassenes Dorf zu brettern, in einen Hinterhalt zu geraten und sich dann den Rückweg freizuschießen?



Trockener Aufguß

1996 erschien Civilization II und begeisterte hunderttausende von Spielern. Jetzt erscheint mit Test of Time ein Aufguß des genialen Spielkonzeptes, der zum unfairen Preis von 90,- DM nur ein bißchen mehr als gar nichts Neues bietet.



Im Fantasy-Szeneario Midgard dürfen Sie wie bei Call to Power auch unter Wasser Städte gründen und Kriege führen.



Kaum Videos, kaum Sounds: Missionsbeschreibungen wie vor 5 Jahren – schnarch!



Kennen wir alles schon – Test of Time hat das bewährte Spielprinzip natürlich beibehalten. Das Interface hat ein unnötiges Update spendiert bekommen.

Test of Time versteht sich als überarbeitete Neuauflage von *Civilization II*, welches man inzwischen getrost als Klassiker bezeichnen darf. Sollten Sie zu denjenigen wenigen gehören, die nicht wissen, worum es bei *Civilization* geht: Ihre Aufgabe ist es, eine Zivilisation Ihrer Wahl von der Steinzeit bis hin zur Neuzeit zu führen und am Ende den Weltraum zu besiedeln. Wie bei allen *Civilization*-Spielen betrachten Sie die Welt als spärlich animierte 2D-Karte von „schräg oben". Während des rundenbasierten Spielablaufs gründen Sie erste Städte, führen Kriege mit anderen Zivilisationen und entwickeln neue Technologien vom Alphabet bis zur zivilen Luftfahrt, bis Sie ein Raumschiff in den Orbit schicken können. Mit der Eroberung einer fremden Welt ist das klassische Spiel beendet. Klingt an sich ziemlich simpel, entwickelt aber nach wie vor einen unerreichten Suchtfaktor.

The World is not enough

In der erweiterten Spielvariante von *Test of Time* ist das Spiel nicht mit der Landung auf einem fremden Planeten beendet, vielmehr darf dieser nun auch noch besiedelt werden – Activisions *Civilization: Call to Power* läßt grüßen. Wie bei der aktuellen Genrereferenz dürfen Sie dann zwischen Erde und dem Planeten hin und her schalten. Zusätzlich zu diesen beiden Spielvarianten bietet *Test of Time* ein Science-Fiction- sowie ein Fantasy-Spiel an. Die Fantasy-Welt Midgard zeigt vier verschiedene Ebenen: Unterwelt, Oberfläche, Meeresboden und Wolken, die allesamt besiedelt werden können. An sich keine schlechte Idee, nur geht hier leider nach einiger Spielzeit die Übersicht flöten. In Midgard spielt auch das einzige (!) mitgelieferte Szenario. Trotz der verschiedenen Spielvarianten bleibt das Spielziel stets das gleiche. Bis auf den leicht abweichenden Grafiksatz tendiert der Unterschied zur Urversion gegen Null. Negativ: Fast sämtliche multimedialen Elemente wie die Berater-Filme und Weltwunder-Videos wurden von der CD verbannt.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Objektiv betrachtet ist Test of Time das bekannte Civilization II mit einem einzigen neuen Szenario, einem verschlimmbesserten Benutzer-Interface und den vier Ebenen. Logisch also, daß die Wertung nicht weit von der des eigentlichen Spiels (PCA-Wertung 84%) abweicht. Subjektiv betrachtet ist es ein Witz, nach drei Jahren ein Vollpreisspiel mit dem Erweiterungsumfang eines halben Add-Ons auf den Markt zu werfen. Wer Civilization spielen möchte, der sollte doch besser zu Call to Power greifen.

Civilization II: Test of Time

Mindestens:	P166, 16MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P200, 32MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8Sp. Netzwerk, Internet, Modem
CD/HD:	326/55-214 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Microprose/Hasbro
Veröffentlichung:	erhältlich
USK Altersfreigabe:	n.n.bekannt

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

»Neuauflage eines sehr guten Spiels ohne wirkliche Neuerungen.«

Genre:	Strategie
Testversion:	Version 8.18
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	59%
Sound:	62%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	78%



Angriff der Pixelzwerge: Sie haben gerade ein geheimes Waffenlager entdeckt und erobern die Stadt. Die Steuerung funktioniert ähnlich Command & Conquer. Nach dem Kampf können Sie einen Ihrer Offiziere als neuen Gouverneur einsetzen.



Im „Krähennest“: Behalten Sie den Status der Schiffe im Auge. Pfeile symbolisieren je nach Farbe geplante Route und tatsächlichen Kurs, Windrichtung und die Lage der nächsten Stadt oder des nächsten Schiffs. Hier verfolgen Sie einen spanisches Frachter.





Gangsters-Entwickler Hothouse läßt seinen „Software-Piraten“ Unter Schwarzer Flagge für Sie zu Wasser. Ob sich die Kreuzfahrt zum Traumschiff entfaltet oder mit einem Loch im Schiffsrumpf endet, verraten wir Ihnen im Test.

Kommt, laßt uns eine eigene Hölle schaffen. Wir wollen sehen, wie lange wir es in Ihr aushalten.“ Mit diesem Zitat von Edward Teach, der Ihnen vielleicht besser unter seinem Piratennamen „Blackbeard“ vertraut ist, stimmt Sie das gut 180 Seiten starke Handbuch auf *Unter Schwarzer Flagge* ein. Die Hothouse-Crew widmet Ihr neuestes Werk freizügig dem als Witzbold, Erzähler und Massenmörder bekannten Freibeuter aus Bristol. Als inoffizieller Schirmherr muß jedoch Sid Meier herhalten, denn Hothouse stützt sich auf fast alle wesentlichen Elemente seines zwölf Jahre alten C64-Klassikers *Pirates!*. Wie im Oldie-Flaggschiff übernehmen Sie die Rolle eines aufstrebenden, jungen Seeräubers, der bis zu seinem Ruhestand in der Karibik zu Ruhm und Reichtum kommen will. Zu diesem Zweck überfallen Sie andere Schiffe, plündern Städte, treiben Handel und erfüllen kleine Aufträge. Ihre Karriere beginnt ganz nach Belieben zwischen den Jahren 1625 (der Blütezeit des Piratentums) und 1700 (dem Beginn des Niedergangs der Freibeuterei).

Auf der Cover-CD

Spielbare Demo exklusiv bei uns.

Fakten

- 16 Startjahre zur Auswahl
- Sechs Schiffstypen
- Ca. 6 Millionen Quadratseemeilen Spielfläche
- Ca. 70 Häfen (je nach Jahr)
- Hohe Einarbeitungszeit

Auf hoher See

Im Spiel besitzen Sie absolute Bewegungsfreiheit. Sie treffen auf sechs Schiffstypen: Schaluppe, Pinasse, Brigg, Fleute, Fregatte und Galleone. Jedes Segelschiff besitzt Vor- und Nachteile. So ist die Schaluppe zwar sehr wendig, verfügt allerdings nur über wenig Feuerkraft. Die Galleone dagegen steuert sich sehr träge, ist aber jedem anderen Schiff an purer Kampfstärke überlegen. Für jedes Schiffe Ihrer Flotte müssen Sie einen Offizier verpflichten und zum Kapitän ernennen. Dieser trägt durch seine Eigenarten wie Führungsqualität oder Navigationskunst entscheidend zum Erfolg bzw. Mißerfolg Ihres Kahns bei. Zudem muß jedes Schiff über ein Minimum an Seeleuten verfügen, die Sie ebenfalls in den 35 Häfen anheuern können. Um zu schießen und besser angreifen zu können, benötigen Sie noch Kanoniere und Mariner. Kapern können Sie fremde Schiffe am besten, wenn Sie sich vor Häfen oder an Handelsrouten auf die Lauer legen. Ihr Mann im Ausguck stößt Ihnen Bescheid, sobald Beute naht. Im „Krähennest“ haben Sie dabei einen Radius von in etwa 10 Seemeilen im Blick. Wollen Sie angreifen, wechseln Sie in den Kampfbildschirm. Hi-

Vergleich

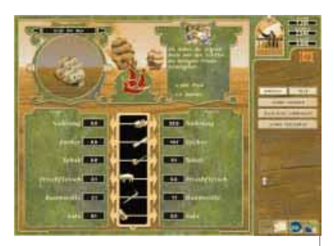
Im Vergleich zu Infogrames *Der Korsar* zieht Eidos Piratensimulation aufgrund der sehr schlichten Grafik und der unglücklichen Steuerung klar den kürzeren. *Anno 1602* versteht sich zwar mehr als Aufbausimulation, dem komplexen Wirtschaftsteil der Genrereferenz muß sich jedoch auch *Unter Schwarzer Flagge* stellen. Das ähnliche *Herrscher der Meere* überschreitet mit einem Alter von über drei Jahren fast schon sein Verfallsdatum, stellt aber als Budgetspiel inzwischen eine preiswerte Alternative dar.

Anno 1602	88%
Der Korsar	76%
Unter Schwarzer Flagge	69%
Herrscher der Meere (abgewertet)	59%



Die Hauptkarte mit aktivierten Windprognosen: ❶ Informationen über die Städte; ❷ Allgemeine Informationen wie Winde oder Schätze; ❸ Ereignisse; ❹ Logbuch mit Statusinformationen sowie Programmoptionen wie Speichern; ❺ Zoomen; ❻ Reisebefehle (landen, kreuzen, ankern, etc.); ❼ Zum Hafenbildschirm, Krähennest oder in die Schlachtansicht wechseln; ❽ Vorratsanzeige und Besatzungsverluste; ❾ Befehle an den Ausguck; ❿ Nationalität Ihres Schiffes wechseln; ⓫ Ihr Schiff.

er erwartet Sie kein leichter Job, denn die Steuerung Ihrer Flotte wirft Ihnen zusätzliche Knüppel zwischen die Beine. Sie beharken sich mit Kanonen, bevor Sie den Feind rammen. Jetzt sehen Sie in einer Mini-Anzeige die beiden Truppenzahlen: Kein Vergleich zu den ausgefeilten Entersequenzen in Echtzeit, die Sie vom *Korsar* her kennen.



Schiff erbeutet: Es liegt an Ihnen es zu plündern, mitzunehmen oder die Mannschaft zu ermorden.

Besser als Pirates!?

Im Gegensatz zum Urvater des Genres hat Hothouse Ihren Handlungsspielraum gehörig aufgepeppt. Durch ein umfassendes Flaggensystem haben Sie die Möglichkeit Ihrem Gegenüber zu signalisieren was Ihr Begehr ist: Wollen Sie sich als Pirat outen oder lieber um Proviant, Informationen und Eskorten feilschen? Auch in den Häfen werden Sie stärker gefordert: Rund 300 Gouverneure stehen bereit, um mit Ihnen zu verhandeln, Sie müssen sich um eine Flotte von bis zu zwölf Schiffen und Vorräte für Ihre Mannschaft kümmern und dürfen zudem noch die fünf Waffenarten samt Schießpulver und den Handelspart mit insgesamt 14 Gütern nicht aus den Augen verlieren. Den größten Pluspunkt sammelt Unter Schwarzer Flagge jedoch mit der Möglichkeit Ihre Truppen auch an Land umfassend zu befehligen. Sie greifen Städte an, nehmen Banken aus, brennen Wachtürme nieder und nehmen Geiseln: Die Welt als Halsabschneider steht Ihnen offen.

Joachim Hesse



Mit Überfällen auf kleinere Handelsschiffe frischen Sie bequem Ihre Schatzkammer auf und steigern die Moral Ihrer Seebären.

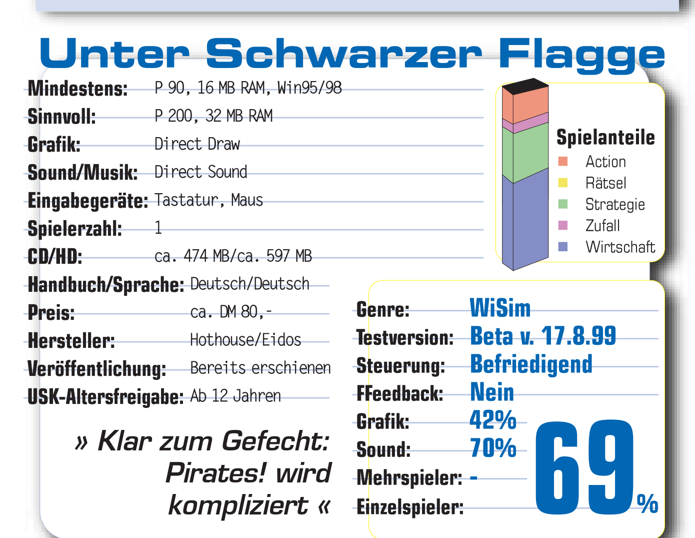
Kommentar



Joachim Hesse

Es ist schon klasse, wie konsequent Hothouse das alte Pirates! verfeinert hat. Besonders die Landkämpfe bereichern das Seeräuberleben. Schade, daß die Grafik bei der Frischzellenkur vergaß „Hier!" zu rufen und der Freibeuter-Traum manchmal im Strudel der Optionen und der fummeligen Steuerung zu kentern droht. Auch der Mehrspielermodus fehlt an Bord. Aber da Microprose seit Pirates! Gold das Thema im Meer versenkt hat, ist Unter Schwarzer Flagge dennoch ein empfehlenswertes Update. Wenn Sie jetzt schon einen leichten Salzgeschmack auf der Zunge verspüren, heben Sie den Piraten-Schatz beim Händler Ihrer Wahl.

Unter Schwarzer Flagge



Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM
Grafik:	Direct Draw
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	ca. 474 MB/ca. 597 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Hothouse/Eidos
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Beta v. 17.8.99
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	42%
Sound:	70%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	69%

» Klar zum Gefecht: Pirates! wird kompliziert «



Fräulein-Wunder gibt es immer wieder

Das Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken der Pferde? Wer das behauptet, hat noch nicht Drakan gespielt: Warum die Amazone Rynn und der altehrwürdige Drache Arokh das unterhaltsamste Paar seit Dick und Doof sind, verraten wir in unserem Test.

Normalerweise sind Spaziergänge an der frischen Luft gesund. Außer natürlich, es fällt plötzlich eine Horde finsterer Kreaturen über Sie her, die Ihnen einen saftigen Hieb aufs Hirn geben und ins Reich der Träume schicken. Genau das passiert der Amazone Rynn eines wenig schönen Tages. Als die feurige Rothaarige erwacht, muß sie feststellen, daß Wartoks und Goblins ihren Bruder entführt und das Heimatdorf in Schutt und Asche gelegt haben. Da emanzipierte Frauen nicht ihre beste Freundin anrufen

Duelle in der Luft: Rynn und ihr Drache Arokh bekommen es in dieser Szene mit einem fliegenden Endgegner zu tun.



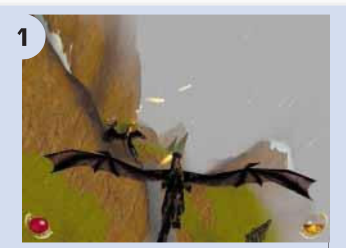
Ekelerregend: Die fette Shila, Königin der Succubi und Dienerin des bösen Navaros, attackiert Rynn während des Kampfes unter anderem mit gesundheitsschädlichen Fürzen.

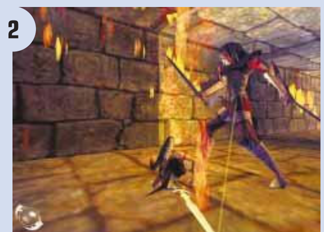
Fakten

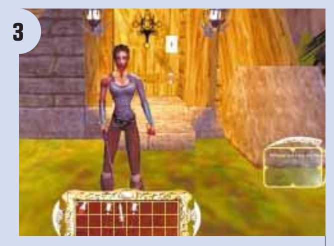
- Vier Welten
- 14 Kapitel
- Luft- und Bodenkämpfe
- Sieben Waffentypen
- Vier Rüstungsklassen
- Magische Gegenstände
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Drei Mehrspielermodi
- Elf Mehrspielerkarten

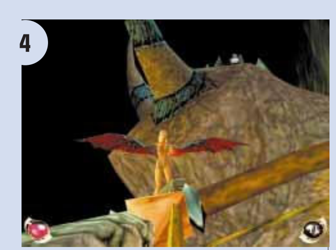
So spielt sich Drakan

Wer die voreingestellte Tastaturbelegung nutzt, fährt gut und braucht wenig Eingewöhnungszeit: Egal, ob Sie Rynn oder Arokh steuern, Sie bestimmen mit der Maus die Blick- und mit den Pfeiltasten die Lauf-, beziehungsweise Flugrichtung. Die Tasten „Shift" und „Strg" dienen am Boden zum Springen und Ducken und in der Luft zum Steigen und Sinken. Mit der linken Maustaste attackieren Sie. Mit der rechten führen Sie den sogenannten Sekundärangriff aus, der bei normalen Schwertkämpfen nichts anderes als ein Abwehrblock ist. Wer aber zum Beispiel eine magische Axt besitzt, kann auch Blitze schleudern oder anderen magischen Schnickschnack veranstalten. Hotkeys erlauben im Eifer des Gefechts den schnellen Zugriff auf eine andere Waffe oder einen Zaubertrank. Drakan spielt sich etwa zu 50 Prozent in der Luft und zu 50 Prozent am Boden ab. Auf dem Drachen durch die Lüfte gleitend, beschießen Sie Gegner mit dem tödlichen Atem (1) und suchen beispielsweise Eingänge zu Höhlen. Zu Fuß unterwegs, müssen zahlreiche Gegner mit Schwert, Knüppel oder Axt bekämpft werden (2). Im Inventar verwaltet Rynn Waffen, Tränke und andere Gegenstände (3). Bei Fernkämpfen am Boden kann der PC-Abenteurer in die Ich-Perspektive umschalten (4). Für jedes Kapitel hält das Spiel eine Karte bereit, die einerseits bei der Orientierung hilft und andererseits die nächsten Aufgaben anzeigt (5). Bei den Rätseln gibt es verschiedene Varianten. Oft muß Rynn bestimmte Gegenstände finden und an anderer Stelle benutzen (6). Schalterrätsel im Stil von *Tomb Raider* sind selbstverständlich ebenso vertreten (7) wie einige Geschicklichkeitsübungen (8). Im Lauf des Spiels findet Rynn diverse magische Artefakte, mit denen sie Zaubersprüche ausführen kann (9). Hin und wieder ist es wichtig zu schleichen (10), wenn zu mächtige Gegner durch die Gegend tappen oder unsere Amazone zu einem Überraschungsangriff ansetzen will.


1 Drachenflüge dienen dazu, die Welten zu erkunden. Andere Echsen und Ballisten machen Ihnen das Leben schwer.

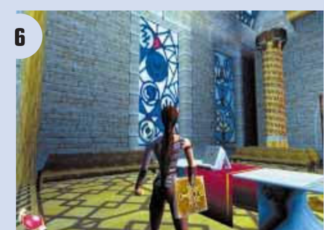

2 Geschick und die richtige Waffe sind bei Nahkämpfen wichtig. Gegen diesen Ritter haben wir was falsch gemacht.

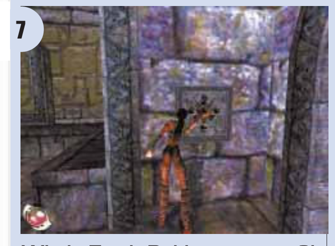

3 Das Inventar ist komfortabel per Maus benutzbar. Hier kramt Rynn einen Schlüssel für die verschlossene Tür hervor.


4 Dieser Vertreterin des Succubus-Völkchens machen wir mit Pfeil und Bogen aus der Ich-Perspektive den Garaus.



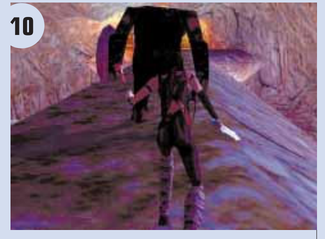
5 Die Karten zeigen Ihnen Ihren Standort und die nächsten Missionen. Erledigte Aufträge werden durchgestrichen.


6 Häufig müssen Sie Gegenstände miteinander kombinieren, wie beispielsweise dieses Buch mit dem Altar einer Kirche.


7 Wie in Tomb Raider müssen Sie hin und wieder Schalter drücken, Bodenplatten betreten und Objekte verschieben.


8 Wo geht's hier weiter? Geschick ist gefragt, wenn unwegsame Wegstrecken in Jump-&-Run-Manier zu absolvieren sind.


9 Mit dem Feuerkristall zaubert Rynn einen magischen Flammenring, der umstehende Gegner grillt.


10 Zu schleichen macht beispielsweise bei Überraschungsangriffen Sinn, weil Waffen dabei den doppelten Schaden anrichten.

und rumheulen, macht sich unsere Heldin selbstverständlich auf die Suche nach dem Liebling. Im Lauf der Zeit erfährt Rynn, daß hinter dem Überfall mehr steckt: Sie gerät in die Nachwehen einer Schlacht, die vor vielen Jahrhunderten zwischen der Dunklen Union und dem Orden der Flamme tobte.

Die Schöne ...

Rynn ist ein sportliches Persönchen: Geschmeidig animiert läuft, springt, schleicht und schwimmt sie durch eine zauberhafte Fantasywelt. Natürlich kann sie auch mit Waffen umgehen. Ihre Reise führt Rynn bei Tag, Nacht, Regen und Schnee durch brennende Ruinen, über steile Berghänge samt kleinen Wäldern, in saftig-grüne Täler mit Flüssen und Wasserfällen, durch finstere Grotten und Minen, eine idyllische Inselwelt und sogar in einen Vulkan. Zu Beginn geht es darum, Gegner wie Goblins, Aasfresser, Riesenspinnen und später auch Ritter im Nahkampf zu vertrimmen. Zu diesem Zweck greift Rynn auf Schwerter, Äxte und Knüppel zurück. Da sich das Handwerkszeug nach Schadensklasse, Reichweite und Schlagfrequenz unterscheidet, müssen Sie abwägen, welches Instrument Sie für welche Bestie einsetzen. Außerdem gehen die Dinger nach einiger Zeit zu Bruch. Während der Duelle ist Taktik gefragt. Wer flink um einen Wartok herumtänzelt, hat mehr vom Leben: Draufhauen, zurückhopsen, noch mal draufhauen – das macht die Kerle aus der Familie Ork völlig fertig, weil sie zwar stark, aber unbeweglich und doof wie Hinkelsteine sind. Immer ein Auge haben müssen Sie auf die Anzeige der Lebensenergie, die links

Vergleich

Drakan ist derzeit bei den Adventurespielen, die ihren Schwerpunkt im Bereich Action haben, der klare Spitzenreiter. Es bietet Dank des fliegenden Drachens mehr Abwechslung als *Heretic 2*, das ebenfalls in einer Fantasywelt angesiedelt ist. *Shadowman* dürfte eher die Fans von atmosphärisch dichten Horrorgeschichten ansprechen. Hauptkonkurrent *Tomb Raider 3* ist *Drakan* in allen Belangen unterlegen.

Drakan	90 %
Heretic	85 %
Shadowman	84 %
Tomb Raider 3 (abgewertet)	75 %

unten als mit Blut gefülltes Gefäß dargestellt wird. Die Kombination verschiedener Bewegungen ermöglicht wie bei Prügelspielen mehrere Special Moves, die aber meist nicht nötig sind. Seitliche Rollen und große Hüpfer als Ausweichmanöver erscheinen jedoch hin und wieder sinnvoll. Diverse Rüstungen, Bögen mit normalen, magischen, Feuer-, Eis- oder Explosionspfeilen, Heil-, Unsichtbarkeits- und Unverwundbarkeitstränke, und andere Zauberutensilien machen Rynns Leben leichter. Dank der interaktiven Umgebung sind ferner Tricks möglich: So kann das Kriegsweib beispielsweise eine Gruppe von Gegnern dezimieren, indem es herumliegende Felsbrocken ins Rollen bringt, die die Kontrahenten kurzerhand plattwalzen. Oder Rynn bezwingt einen Giganten, indem sie mit einem Pfeil ein Pulverfaß explodieren läßt, das neben dem Riesen steht.

... und das Biest

Weil es auf Dauer ermüdend sein kann, ständig nur zu Fuß unterwegs zu sein, haben die Entwickler den Drachen Arokh ersonnen. Die Panzerechse steht aber nicht von Beginn an zur Verfügung. Rynn muß sie erst finden und aus dem Schlaf erwecken. Sobald sich die junge Dame auf den Rücken des Fliegers schwingt, geht sie mit ihm eine Symbiose ein. Das heißt: Nibbelt der Flattermann ab, segnet auch die Reiterin das Zeitliche. Arokh kann zu Beginn nur Feuer spucken, er ist aber lernfähig. Später kommen Gas-, Eis-, Blitz und Lava Atem hinzu, die er dem Gegner stakkatoartig entgegenbläst. Ein sekundärer Feuermodus erlaubt Spezialangriffe, so daß beispielsweise der Eishauch zu einer Art zielsuchenden Rakete mutiert. Liebe zum grafischen Detail beweist alleine die Tatsache, daß Rynn nicht nur tolle Kurven hat, sondern sich bei den waghalsigen Flugmanövern in dieselben legt wie ein Motorradfahrer. Mit kräftigen, auch akkustisch vernehmbaren Schlägen seiner transparenten Schwingen steigt das Schuppenvieh majestätisch nach oben. Das Fabelwesen taugt übrigens auch als schnelles Reittier auf dem Boden, allerdings bleibt es in engen Gängen hin und wieder stecken und muß mühsam aus der peinlichen Lage



Wenn Rynn nicht auf Arokh reitet, greift dieser selbsttätig an. Hier verarbeitet er ein paar Wartoks zu Grillkohle.



Der Hohepriester will Rynns kleinen Bruder opfern, damit der Magier Navaros einen Wirtskörper bekommt.



Der erste Kontakt mit einem Giganten gerät zum Erlebnis. Rynn muß aufpassen, nicht zerstampft oder gepackt zu werden. Außerdem werfen die Monstren mit Gegenständen oder Wartoks.

Drakan

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Wer mindestens einen PII 300 mit ordentlicher Grafikkarte besitzt, kommt bei *Drakan* in den vollen Spielgenuß. Wir haben bei unserem Leistungstest wie immer alle Details eingeschaltet:

Bildauflösung 800x600

nicht spielbar
optimal spielbar
gut spielbar
noch spielbar
kaum spielbar

K6-2 400/64 | P II 300/64 | Celeron 400/128 | P III 500/128

Voodoo2
Voodoo3 3000
TNT
TNT2 Ultra
Rage Fury 128
G 400

Bildauflösung 1024x768

nicht spielbar
optimal spielbar
gut spielbar
noch spielbar
kaum spielbar

K6-2 400/64 | P II 300/64 | Celeron 400/128 | P III 500/128

Voodoo2 – nicht unterstützt.
Voodoo3 3000
TNT
TNT2 Ultra
Rage Fury 128
G 400

Pro & contra

- ⊕ Sehr gute Grafik
- ⊕ Luft- und Bodenkämpfe
- ⊕ Erstklassige Zwischensequenzen
- ⊕ lange Spielzeit
- ⊖ geringe Sichtweiten (Außenwelten)
- ⊖ enttäuschender Abspann
- ⊖ Längen im 2. Drittel

Bug-Report

Bei einigen unserer Rechner kam es während des Tests zu Abstürzen, besonders beim Einsatz der Schnellspeicherfunktion. Bereits bei Redaktionsschluß war ein Patch angekündigt, der dieses und andere kleine Probleme beseitigt.

Installation

Nur Mehrspieler: 125 MB
Nur Einzelspieler: 320 MB
Vollständige Installation: 340 MB
Ladezeiten: mittel

Sound & Musik

Die akkustische Untermalung ist stimmig: Kampfschreie, klingende Schwerter, spannungserzeugende Geräusche, die unaufdringliche Musikuntermalung und die gute deutsche Sprachausgabe vermitteln zauberhaftes Fantasyflair.

Deutsche Version

Es gibt bei Kämpfen kein Blut und fliegende Körperteile zu sehen; getötete Gegner lösen sich auf.

Grafik

Wenngleich die Landschaften einen Plastik-Look haben und die Sichtweiten am Horizont selbst bei Hochleistungsrechnern ungenügend sind, ist die Optik atemberaubend. Besonders die liebevoll gestalteten Hauptcharaktere und die Lichteffekte stechen ins Auge.


Schwachpunkte: Starker Nebel am Horizont und kantige Ränder.


Pluspunkte: Spezialeffekte wie Feuer und die liebevoll designte Rynn.

manövriert werden. Geschickt zwingen die Entwickler den Spieler hin und wieder, auch mal wieder vom Tierchen abzusteigen. So gibt es immer wieder sehr kleine Eingänge zu neuen Szenarien, in denen wir auf unseren Kampfkumpel aufgrund seiner Körperfülle verzichten müssen. An anderer Stelle darf Rynn den Drachen wie ein Schoßhündchen wieder herbeirufen oder -pfeifen. Die deutsche Sprachausgabe mit der frechen Göre auf der einen, und die Baßstimme des coolen Drachen auf der anderen Seite sorgt für manch humorvollen Dialog. Das Duo kappelt sich manchmal, hat sich aber letztendlich furchtbar lieb.

Story und Rätsel

Zwischen den einzelnen Kapiteln erfährt der PC-Besitzer in imposanten Zwischensequenzen, die mit der normalen Grafik gemacht sind, mehr über die Hintergrundgeschichte. Etliche Nichtspielercharaktere verraten Rynn, was sie als nächstes tun muß. Einzige Schwäche dieser Filmchen ist, daß sich die Lippen der Personen im Gespräch nicht bewegen. Rätsel spielen auch eine Rolle. Diese sind im Vergleich zu den Puzzles in *Tomb Raider* wesentlich abwechlsungsreicher (siehe Kasten „So spielt sich *Drakan*“), wenngleich sie nicht an die Tiefe eines „richtigen“ Adventures herankommen. Das Spiel verläuft weitgehend linear. Im Rahmen von


Mit der Runenklinge machen sich Rynn und Arokh auf den Weg in die finale Schlacht.

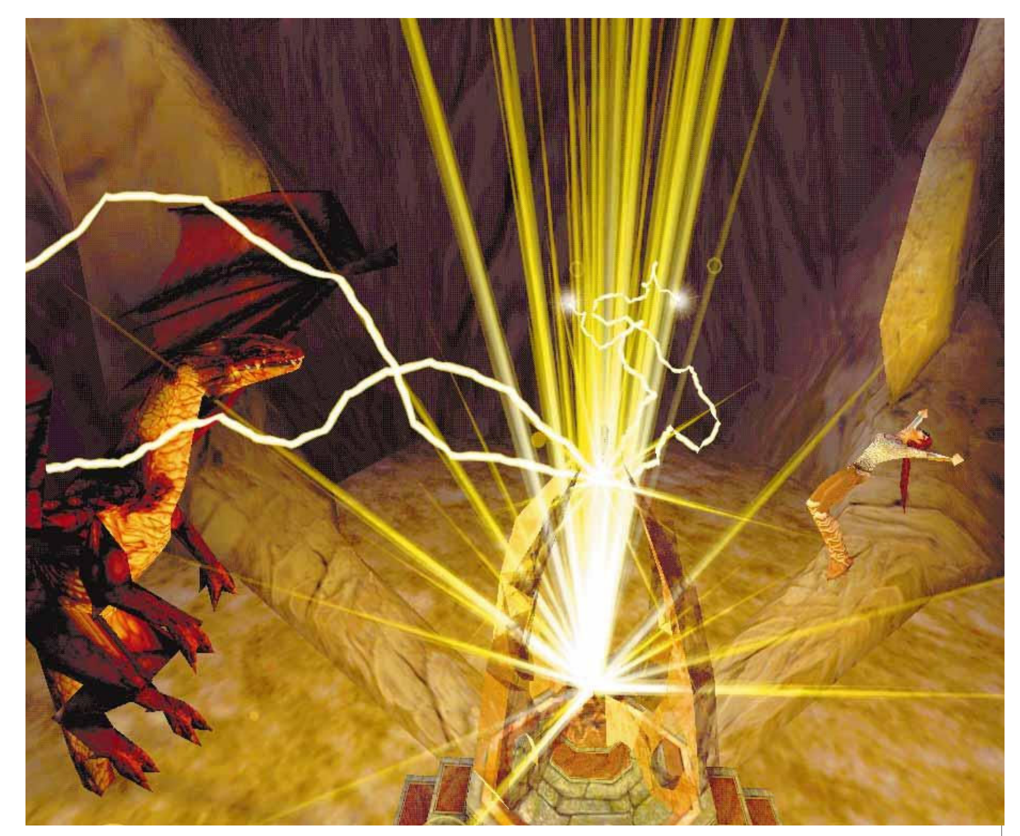

Amazone Rynn ist vielleicht die zarteste Versuchung, seit es Adventures gibt.


In Drakan sind selbst die Gespenster gutaussehend.

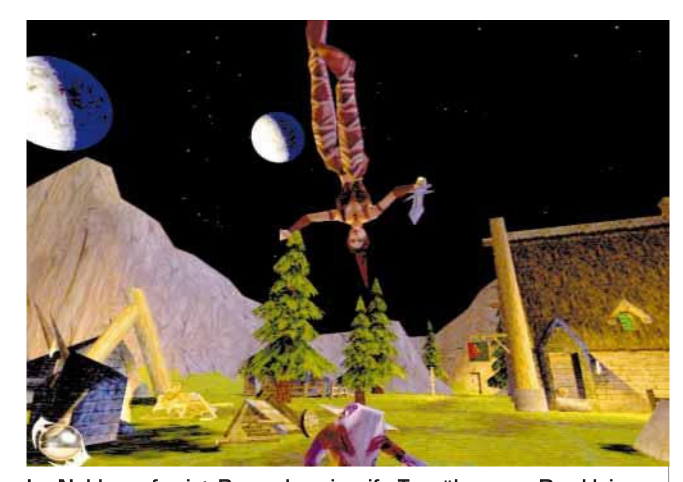
Nebenaufträgen erbeuten Sie aber manche Spezialwaffe. Dank der einblendbaren Karten kommt es selten zu Orientierungsproblemen. Nur gegen Ende verwirren ein paar zu ähnlich aussehende Szenarien. Wer nach vermutlich mindestens 25 Stunden alle Gegner besiegt und Rätsel gelöst hat, kann sich dem Mehrspielermodus widmen. Drei Möglichkeiten für bis zu acht Spielern stehen bereit: Sie dürfen sich am Boden prügeln oder mit Drachen in der Luft aufeinander losgehen. Zusätzlich gibt es die Variante „Drachenmeister". Jeder Teilnehmer beginnt als Normalo-Rynn. Irgendwo im Level flattert eine einsame Echse herum, die es zu erobern gilt. Wer es geschafft hat, muß sich anschließend so lange wie möglich gegen den Rest der Fußvolk-Meute zur Wehr setzen.



Harald Fränkel



Die zahlreichen Zwischensequenzen sind sehr gut gelungen. Diese Szene erblickt der Spieler, wenn Rynn den Drachen Arokh gefunden hat. Die Schöne und das Biest gehen einen Bund ein und machen sich auf die Suche nach dem bösen Magier Navaros.



Im Nahkampf zeigt Rynn olympiareife Turnübungen. Der kleine Wartok guckt ob der Sprungkraft recht verdutzt.

Kommentar

Harald Fränkel

Dieses Fantasyepos bietet mehr als eine Heldin mit hübschem Pferdeschwanz auf der Rück- und zwei besonders großen Polygonen auf der Vorderseite: Drakan beweist, was aus dem Eine-Frau-steht-ihren-Mann-Prinzip herauszuholen ist, wenn die Ideen von Designern darüber hinausgehen, Kletter- und Schalterorgien dreimal hintereinander als Gameplay verkaufen zu wollen. Abwechslung ist Trumpf: Die flotte Rynn als Hackepetra durch dunkle Höhlen zu begleiten, machte mir fast so viel Spaß, wie mit dem majestätischen Drachen Arokh über die weitläufige Landschaft zu flattern. Kurzzeitig abgetörnt hat mich lediglich der übertriebene Hops-, Fallen-, Speicher- Sterbe- und Lademarathon im zweiten Drittel des Spiels.

Kommentar

Herbert Aichinger

Zugegeben, die Wahl zwischen Drakan und Shadowman fiel mir recht schwer. Drakan ist sicher das „perfektere" der beiden Spiele und hat obendrein noch eine überaus reizende Hauptdarstellerin zu bieten. Dennoch konnte mich Shadowman auf die Dauer mehr überzeugen, weil es mit einer für Spiele dieser Art außergewöhnlich ausgefeilten Hintergrundgeschichte aufwartet, die zudem noch sehr effektvoll in Szene gesetzt wurde. Action-Adventures sind immer Gratwanderungen des persönlichen Geschmacks. Während Drakan sicherlich den Action-Spielern mehr zusagt, spricht Shadowman wohl mehr die Adventure-Seelen an.

Drakan



Mindestens:	P166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D), EAX, Aureal A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk u. Internet; 8 Sp. pro CD
CD/HD:	276 MB/125 - 320 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Surreal Software/GT Int.
Veröffentlichung:	ab 16 Jahren
USK Altersfreigabe:	Erhältlich

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Beta vom 3.8.99
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	88%
Sound:	81%
Mehrspieler:	85%
Einzelspieler:	90%

» Her mit der CD und rynn ins Laufwerk: Ein fantastisches Spiel «

Der Seelensauger

Während Acclaim auf Shadowman setzt, will Eidos, daß Sie Ihre Seele voll und ganz Soul Reaver verschreiben. Lohnt sich dieses Schicksal tatsächlich?

Fakten

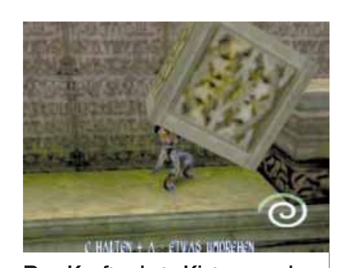
- Eine große Spielewelt mit zwei Ebenen
- Sechs Endbosse (fünf Brüder, dreimal Kain)
- Über 20 verschiedene Gegner
- Sieben Kampfzauber

Genau zwei Jahre ist es her, daß wir Ihnen *Blood Omen*, den ersten Teil der *Legacy of Kain*-Reihe vorgestellt haben. Dem mittelmäßigen *Diablo*-Klon folgt nun mit *Soul Reaver* ein waschechtes 3D-Action-Adventure. Verhalfen Sie im Vorgänger noch Obervampir Kain zur Herrschaft über die Welt namens Nosgoth, so steuern Sie diesmal seinen Zögling Raziel. Im Lauf der Jahrhunderte hatte die Vampirsippe stets neue Fähigkeiten erworben. Bei jeder neuen Gabe mutierte zuerst Kain, später folgten seine sechs „Kinder“. Doch diesmal sollte es anders kommen. Weil Raziel noch vor Meister Kain Flügel wachsen, reißt er ihm die Schwingen neiderfüllt vom Rücken und läßt ihn von seinen Brüdern in einem bodenlosen Wasserstrudel entsorgen. Obwohl Wasser für Vampire normalerweise tödlich wirkt, wird er gerettet. Und zwar von „dem Urbösen“, das dem gefallenen Vampir eine zweite Chance gibt: Kehren Sie nun als Raziel in die materielle Welt zurück und nehmen Sie grausame Rache …

In der Schattenwelt: Er schnauft wie Darth Vader und der „Soul Reaver“ sieht einem Lichtschwert ebenfalls nicht unähnlich.

Zwischen den Welten

Sie finden sich in einer angefaulten Körperhülle im Jenseits wieder. Hier üben Sie Ihre grundlegenden Fertigkeiten. Sie laufen, springen, gleiten mit den verbliebenen Stummelflügeln, rücken Kisten, erlegen mit Ihren Klauen Gegner und saugen ihre Seelen auf, um den eigenen Energiebalken wachsen zu lassen. Wechselt diese Kraftspirale von Grün nach Blau, sind Sie bereit für einen Sprung ins Diesseits. Nur hier sind Sie in der Lage, Waffen wie Speere, Fackeln oder Felsbrocken aufzusammeln, Türen zu öffnen oder Schalter zu betätigen. Durch den Wechsel verändern sich nicht nur Ihre Fähigkeiten, auch neue Feinde tauchen auf



Das Kraftpaket: Kisten wuchten und zerren Sie sehr häufig. Am Anfang bekommen Sie Tips.



Flammenwerfer trotz Fantasy-Ambiente: Nicht alle Gegner greifen mit bloßen Händen an.

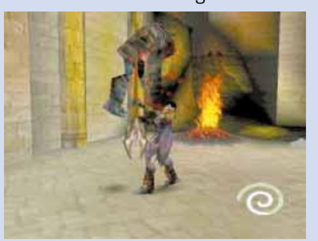


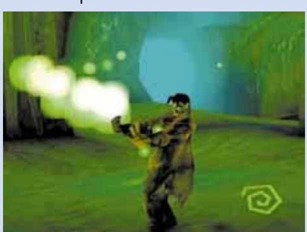
Dreiecksbeziehung: Wenn es ihm an den Kragen geht, „fackelt“ Raziel nicht lange.


Ihr Bruder Melchiah ist zum Ekelpaket mutiert, von Geschwisterliebe keine Spur. Für alle acht Endgegner brauchen Sie eine Taktik.

Totes Leben

Um Ihren untoten Protagonisten am Leben zu erhalten und zaubern zu können, benötigen Sie Seelenenergie. Befinden sich nicht zufällig herrenlose Seelen im Raum, können Sie diese auch bei Ihren wenig bedauernswerten Opfern freisetzen.


Je nach Waffe bringen Sie die Monster mit einem anderen Angriff zur Strecke. Dieser Vampir spendet uns freundlicherweise seine böse Seele.


Seelennahrung: Per Knopfdruck reißen Sie Ihren Umhang vom Gesicht und saugen die umherirrenden Seelen in Ihren Körper und laden sich auf.

und die Räume unterscheiden sich ebenfalls leicht. So bietet eine ehemals glatte Wand plötzlich Vorsprünge, die Ihnen eine Kletterpartie ermöglichen. Während Sie von der Welt der Toten in die der Lebenden nur an bestimmten Stellen hinüberwechseln können, ist die Prozedur andersherum jederzeit möglich. Werden Sie stark verwundet, verschwinden Sie sogar automatisch ins Schattenreich.

Immer besser

Nach und nach entwickelt sich Ihr Vampir-Zombie zu einer kleinen Festung auf zwei Beinen. Mit Hilfe versteckter Artefakte erlangen Sie Zusatz-Energie und nach einem Sieg über einen Endgegner belohnt Sie das Spiel mit neuen Kräften, so daß Sie durch verschlossene Türen schweben, besser klettern, schwimmen oder Ihren degenerierten Monster-Feinden schaden können. Erst jetzt entfaltet sich der wahre Spielgenuß. Zur weiteren Schädlingsbekämpfung finden Sie in dem großflächigen Spielareal sieben Glyphen, die Ihnen jeweils einen Kampfzauber bescheren. Die mächtigste Waffe ist jedoch der Soul Reaver. Einmal aus Kains Besitz in Ihr Inventar gewandert, gleitet das Lichtschwert fortan durch die Monster wie das heiße Messer durch die Butter. Für den unbeschwerten Reiseverkehr stehen Ihnen bisweilen Dimensionstore zur Verfügung. Gespart wurde an der Benutzerführung: Leider müssen Sie für jeden Ladevorgang das Spiel neu starten. Danach kommen Sie auch nicht wieder an der Stelle raus, an der Sie zuvor gespeichert haben, sondern stets im Anfangsraum. Das Spiel merkt sich lediglich, welche Rätsel Sie bereits geknackt haben. Be-knackt werden Sie es vielleicht finden, daß Sie dauernd per Hand Verfolger-Perspektiven nachjustieren müssen und sich *Soul Reaver* nicht merkt, wie Sie Ihre Tastatur belegt haben. Vielleicht kittet Eidos hier – bis die Packung in den Läden steht – noch die gröbsten Versäumnisse.

Joachim Hesse

Vergleich

Soul Reaver hat das Pech, im hochklassigen Action-Adventure-Zuwachs dieses Monats etwas unterzugehen. *Drakan* ist in fast allen Belangen überlegen und auch *Shadowman* wurde deutlich liebevoller verpackt. Seine Qualitäten beweist *Soul Reaver* im Vergleich zum hauseigenen *Tomb Raider 3*: Wer keinen knackigen Hintern auf dem Bildschirm braucht, findet in Raziel den stimmungsvolleren Grabschänder.

Drakan	90%
Shadowman	84%
Soul Reaver	76%
Tomb Raider 3 (abgewertet)	75%


Schlecht für den Teint: Auf Wasser und Licht reagieren die Vampire mit spontaner Selbstentzündung. Selbst schuld!


Auf Zwischensequenzen in der Spielgrafik treffen Sie allerorts, manchmal sogar mit (deutscher) Sprachausgabe.

Kommentar

Joachim Hesse

Trotz einzelner Bißspuren am Gamepad ist mir der gruftige Raziel ans Herz gewachsen. Story und Grafikeffekte sind vom Feinsten und der Wechsel in die Schattenwelt erinnert an Nintendo-Qualitäten Marke Zelda. Um so bedauerlicher, daß die Benutzerführung Sie häufiger im Regen stehen läßt, als die Bahn Verspätung hat. Auch der Sound mit Endlos-Samples und Stöckelschuh-Geräuschen statt vampirgemäßem Fußstapfen verdichtet statt der Atmosphäre mehr meinen Wunsch nach Ohrenstöpseln. Dennoch ist Soul Reaver ein Spiel, dessen Kauf sich lohnt.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Mindestens:	P 266MMX, 16 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 266, 32 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1
CD/HD:	ca. 391 MB/ca. 146 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Crystal Dynamics/Eidos
Veröffentlichung:	September 1999
USK Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Beta V1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	80%
Sound:	49%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	76%

» Guter Rätselhüpfer mit schönem Gruselambiente «



Eigentlich sollte der Gedanke an den Weltuntergang bei uns ein regelrechtes Schaudern hervorrufen, doch gerade PC-Spieler durchfährt bei dieser Vorstellung eher immer wieder ein wohliges Kribbeln. Acclaim liefert mit Shadowman nun ein weiteres, besonders düster ausgefallenes Szenario, wie das bevorstehende Ende der Menschheit gerade noch verhindert werden könnte ...

Seelenwanderung

Der Schattenmann Mike LeRoi ist wahrlich keine Lichtgestalt. Er leidet unsäglich unter dem Tod seines Bruders Luke, der bei einem Überfall sein Leben lassen mußte. Le Roi hat bereits eine schillernde Karriere als Auftragsmörder hinter sich, als die Voodoo-Zauberin Nettie auf ihn aufmerksam wird. Diese sieht in Mike ein geeignetes Medium, das seine Wirkung sowohl auf dieser Welt als auch im Jenseits entfalten kann: Sie pflanzt ihm die sogenannte Schattenmaske in die Brust ein und versetzt ihn damit in die Lage, jederzeit zwischen dem diesseits und der Welt der Toten hin- und herzuwechseln. In seinem „normalen“ Leben als Mike setzt LeRoi tagsüber alles daran, die Mörder seines Bruders aufzuspüren und Rache an ihnen zu üben. Nachts verwandelt sich der ruhelose Held in den Schattenmann und durchstreift für Nettie das Jenseits. Immerhin quälen böse Ahnungen die Voodoo-Priesterin: Ein Schurke namens Legion soll sich anschicken, mit einer Armee von Untoten den Untergang der Welt herbeizuführen. Unterstützt wird er dabei durch die Kraft der Seelen von fünf Massenmördern. Die Aufgabe des *Shadowman* besteht nun darin, bis ins Zentrum der Finsternis vorzudringen ...

Laras erwachsener Bruder

Was zunächst lediglich aussah wie Acclaims Antwort auf *Tomb Raider*, hat nun letztendlich ganz andere Dimensionen angenommen: *Shadowman* basiert zwar auf einem ähnlichen Spielprinzip wie Eidos' Erfolgs-

Vergleich

Drakan ist unter den gegenwärtigen Action-Adventure-Referenzen sicherlich das „massentauglichste", während *Heretic 2* Acclaims Schattenmann neben der besseren Grafik und Steuerung auch noch den Mehrspieler-Modus voraus hat. *Shadowman* spielt seine Stärken weniger auf technischem Gebiet als vielmehr mit seiner dichten Grusel-Atmosphäre und mit der packenden Story aus. Das innovationsarme *Tomb Raider 3* wirkt grafisch und spielerisch im Vergleich mit der Konkurrenz mittlerweile reichlich angestaubt.

Drakan	90 %
Heretic 2	85 %
Shadowm an	84 %
Tomb Raider 3 (abgewertet)	75 %

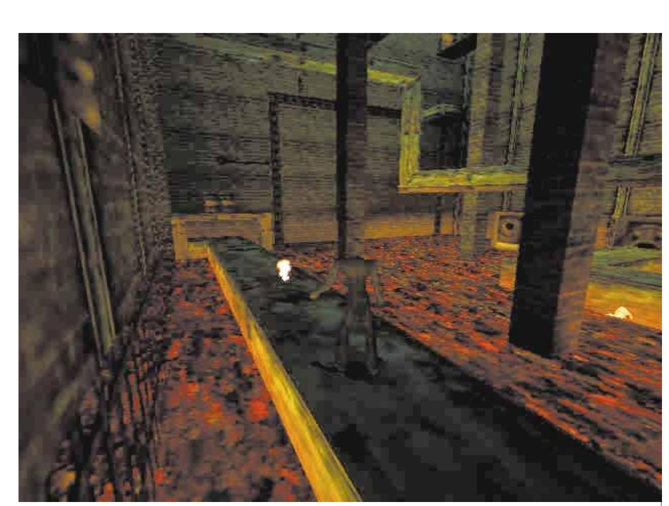


Im Asyl muß sich Shadowman gegen üble Gesellen mit gefährlichen Hakenhänden wehren – die räumliche Enge bildet hier oft ein weiteres Manko im Kampf.



Sehr übersichtlich gelöst wurde das Inventory in Shadowman, das es sogar ermöglicht, dem Helden in jede Hand einen Gegenstand zu drücken.

titel, geht aber in Sachen Spieltiefe und Anspruch weit über diesen hinaus. Acclaim setzt mit *Shadowman* weniger auf Massenwirkung – der Schattenmann Mike LeRoi wird sicher nie die Popularität einer Lara Croft erreichen, kann aber trotzdem nicht zuletzt mit seiner packenden, facettenreichen Geschichte mehr überzeugen. Wie Lara Croft steuern Sie auch Mike LeRoi bzw. den *Shadowman* aus der Verfolgerperspektive, und der Held verfügt über eine Reihe verschiedener Fortbewegungsarten: LeRoi wird mit einfachen Tastaturkommandos zum Springen, Ducken, Hangeln, Schießen und Schwimmen animiert. Anders als bei der britischen Archäologin sind Sie jedoch in *Shadowman* in der Lage, dem Helden in jede Hand einen anderen Gegenstand zu drücken – sei es nun eine schlagkräftige Maschinenpistole, ein nützlicher Generalschlüssel oder ein Artefakt. Zusätzliche Abwechslung kommt durch die Tatsache ins



Zuweilen geht es recht heiß zu in Shadowman: Stellen die glühenden Lavaseen zu Anfang noch eine tödliche Gefahr für den Helden dar, kann er ihnen später mit einer speziellen Tätowierung trotzen.

So spielt sich Shadwman

Wer bereits das eine oder andere Action-Adventure mit Verfolgerperspektive gespielt hat, wird mit dem Prinzip der Steuerung von *Shadowman* keine Schwierigkeiten haben. Sie kommen mit wenigen Tastaturbefehlen zurecht und können sich ganz auf die spannende Voodoo-Geschichte konzentrieren…

1 **Für die Voodoo-Priesterin Nettie begibt sich Shadowman in die Unterwelt, um die Welt vor Legions Armee der Untoten zu retten.**



2 **Solange Mike LeRoi die kläffenden Hunde auf dem Kirchhof nicht angreift, lassen diese ihn auch in Ruhe – unüberlegter Waffeneinsatz ist also in Shadowman nicht gefragt.**



3 **Wenn der Shadowman seine Gegner im Kampf besiegt hat, kann er anschließend deren Lebensenergie aufnehmen und selber daraus neue Kräfte schöpfen.**



4 **Auf seinen Streifzügen durch die Unterwelt stößt Shadowman immer wieder auf Waffen und Artefakte, die ihn mit der Zeit immer mächtiger werden lassen.**



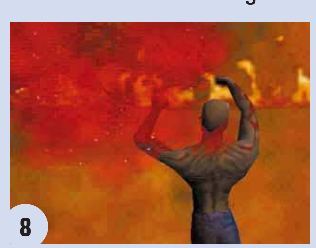
5 **Indem sich Shadowman möglichst viele Dunkle Seelen einverleibt, kann er seinen Schattenlevel steigern und so seinen Handlungsradius in der Unterwelt erweitern.**



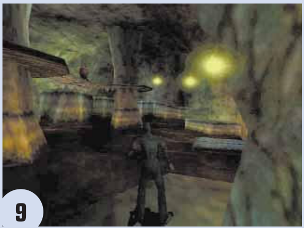
6 **Je nach erreichtem Schattenlevel ist Shadowman in der Lage, immer weitere Tore zu öffnen und so nach und nach in noch unerforschte Bereiche der Unterwelt vorzudringen.**



7 **Bei der ersten Begegnung mit den Massenmördern muß Mike feststellen, daß diese nicht mit konventionellen Waffen zu besiegen sind – hierzu ist ein Voodoo-Trick vonnöten.**



8 **Hat sich Shadowman im Tempel des Feuers die entsprechende Tätowierung verpassen lassen, kann er auch unbeschadet an brennenden Vorsprüngen entlanghangeln.**



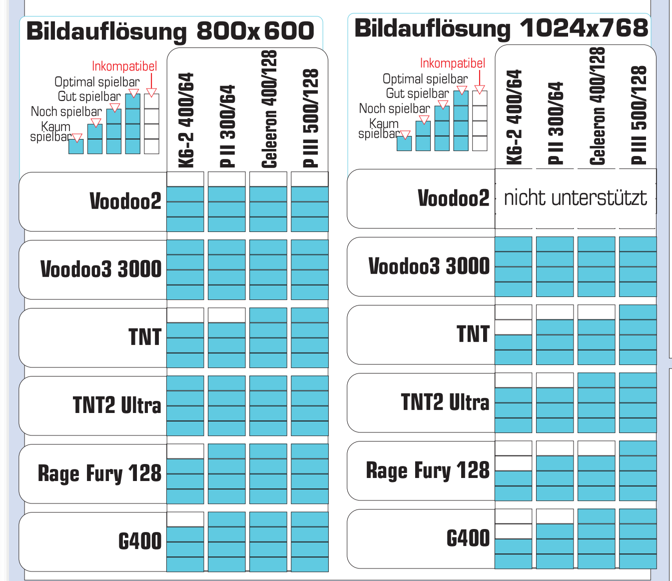
9 **Mit Hilfe von Lukes Teddybär kann sich der Shadowman in bereits erforschte Gebiete zurückteleportieren lassen, um z. B. neuerworbene Fähigkeiten dort zu nutzen.**

Shadowman

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Für *Shadowman* sollten Sie möglichst über eine Voodoo2-Karte verfügen - andernfalls können Sie das Spiel nur in der Auflösung 640 x 480 betreiben.



Steuerung

Es gibt in *Shadowman* die Möglichkeit, das Spiel teils mit der Tastatur, teils mit der Maus zu steuern. Leider erweist sich diese Lösung als äußerst unpraktikabel. Greifen Sie lieber auf die reine Keyboard-Steuerung oder auf ein Gamepad zurück. Ärgerlich: Der Blickwinkel läßt sich in *Shadowman* per Tastatur nicht stufenlos verändern und verhindert damit oft, daß man tückische Stellen eines Levels richtig einsehen kann. In der Unterwelt fehlt die Möglichkeit, den Blick nach oben und unten zu richten.

Pro & contra

- ⊕ Faszinierende Story mit dichter Atmosphäre
- ⊕ Markante Charaktere, abwechslungsreiche, weitläufige Locations
- ⊕ Sehr umfangreich (mind. 60 Spielstunden)
- ⊕ Nonlinearer Spielverlauf mit mehreren Lösungswegen
- ⊕ Ausgewogenes Verhältnis zwischen Rätseln und Action
- ⊕ Sehr gute Lokalisierung mit bekannten Synchronsprechern
- ⊖ etwas klobige Grafik
- ⊖ recht eintöniger Soundtrack
- ⊖ gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ⊖ eingeschränkte Möglichkeiten bei Perspektiveneinstellung
- ⊖ nur wenige unterschiedliche Gegnertypen
- ⊖ kein Mehrspieler-Modus

Installation

Shadowman bietet mehrere verschiedene Installationsoptionen: Die Minimal-Installation erfordert auf Ihrer Festplatte gerade 5 MB, erweist sich aber wegen der Notwendigkeit des ständigen Nachladens von CD zum Spielen als völlig ungeeignet. Am besten wählen Sie die 515-MB-Installations-Variante, bei der die Spieldaten auf Ihre Festplatte kopiert werden. In den seltensten Fällen wird es erforderlich sein, auch noch die 280 MB umfassenden Musikdaten mitzukopieren.

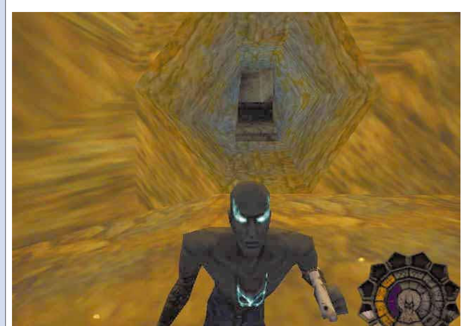
Sound & Musik

Naturgemäß wird *Shadowman* von einem ziemlich düsteren Soundtrack begleitet, der auf die Dauer fast etwas monoton wirkt. Lediglich in brisanten Situationen bekommen Sie auch ein wenig „aufgeregtere" Klänge zu hören. Für die deutsche Sprachausgabe hat Acclaim eine Menge Prominenz aufgeboten: Sie hören die u. a. die Synchronstimmen von Whoopie Goldberg, Jack Nicholson und Dennis Hopper.

Grafik

Die Grafikoptionen für *Shadowman* konfigurieren Sie vor dem Spiel mit einem speziellen Tool, das Ihnen je nach Ihrer Rechnerkonfiguration verschiedene Auflösungen und Farbtiefen anbietet - z. B. von 640 x 480 bei 16 Bit Farbtiefe bis hin zu 1152 x 864 bei 32 Bit Farbtiefe. Darüber hinaus bekommen Grafik-Profis u. a. auch die Möglichkeit, bilineares Filtering zu- und abzuschalten sowie bei Grafikkarten mit mindestens 8 MB Speicher Triple Buffering für einen flüssigeren Spielablauf zu aktivieren.

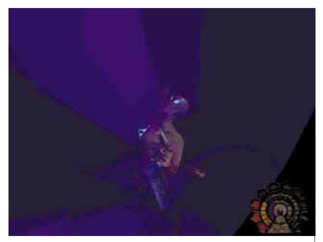
Zwischensequenzen wurden in *Shadowman* mit der Spielengine realisiert und laufen größtenteils im sogenannten Letterbox-Format (schwarze Streifen am oberen und unteren Bildschirmrand) ab.



640 x 480, 16 Bit: In der geringsten angebotenen Auflösung erscheint Shadowman etwas eckig und klobig, Texturen und Übergänge wirken nicht besonders fein.



800 x 600, 16 Bit: Bereits die nächsthöhere Auflösung bei gleichbleibender Farbtiefe wirkt sich deutlich aus: weichere Übergänge und weniger „Zacken" an schrägen Linien!



Nimmt Shadowman Dunkle Seelen in seinem Körper auf, wird dies stets durch eine psychedelisch anmutende Zwischensequenz illustriert.



Diverse Locations wie diese Londoner Underground-Station wurden realen existierenden Örtlichkeiten nachgebildet.



Sobald Shadowman gegen Feuer geschützt ist, kann er solche glühenden Steinblöcke verschieben und die dahinter befindlichen Gänge freilegen.

Spiel, daß LeRoi als Schattenmann im Jenseits nicht auf dieselben Waffen zurückgreifen kann wie in der realen Welt: Im Reich der Toten sind seine normalen Waffen wirkungslos – stattdessen schleudert er hier mit der Voodorassel brennende Totenschädel oder löst mit der Kalebasse Explosionen von durchschlagender Wirkung aus. Mit der Zeit erwirbt *Shadowman* außerdem besondere Voodookräfte, die es ihm beispielsweise ermöglichen, Blutfälle hochzuklettern oder unbeschadet durch Lavaseen zu waten. Um seine Aufgabe erfüllen zu können, ist für LeRoi der kleine Teddybär seines verstorbenen Bruders ein unverzichtbares Werkzeug. Mit ihm ist es möglich, schnell zwischen bereits besuchten Locations hin- und herzuwechseln, um beispielsweise mit zunehmender Stärke auch Regionen aufzusuchen, die in einem früheren Stadium noch verschlossen geblieben waren. Häufig ist es auch hilfreich, die verwirrend verwinkelten Locations mehrmals zu besuchen, um bei eventuellen „Hängern" neue Lösungswege auszuprobieren.

Die Kraft der Seele

In der Welt der Toten herrscht ein rauher Umgangston – greifen die dort wohnenden Gestalten den *Shadowman* nicht direkt an, so werden sie zumindest versuchen, ihm Lebensenergie zu entziehen. Aus diesem Grund muß sich der Held unablässig bemühen, „fit“ zu bleiben. Dies geschieht, indem er Gegner vernichtet und sich anschließend ihrer Lebenskraft bemächtigt. Durch die Aufnahme von Dunklen Seelen steigert *Shadowman* gleichzeitig seinen Schattenlevel, der es ihm ermöglicht, durch diverse Tore in immer neue Bereiche der Unterwelt vorzudringen. Abhängig vom jeweils erreichten Schattenlevel ist zudem die Schattenkraft, die die Stärke von Schattenmaske und Schattenwaffe beeinflußt.

Technisch kaum berauschend

So gelungen Story und Spielprinzip von *Shadowman* auch sind, in technischer Hinsicht kann das Programm das Vorbild *Tomb Raider 3* nur wenig übertreffen. Die Grafik der Levels ist zum großen Teil ähnlich klotzig ausgefallen, die Spielfiguren wirken kantig und wenig natürlich in ihren Bewegungsabläufen. Auch bei den optischen Effekten mit den Schattenwaffen wäre sicher mehr drin gewesen – man denke nur an das zündende Grafik-Feuerwerk, das *Raven* in *Heretic 2* abgebrannt hat. Größtes Manko von *Shadowman* ist jedoch die Steuerung, die ähnlich unpräzise ausgefallen ist wie in *Tomb Raider* – immerhin wird der Spieler in *Shadowman* jedoch vor allzu nervigen Hüpforgien verschont. Schmerzlich vermißt man in *Shadowman* jedoch die optimale Übersicht. So ist es im Schattenreich nicht möglich, den Blick nach oben und unten zu richten, was sich gerade bei den häufig nötigen Sprüngen von hochgelegenen Plattformen und Fensteröffnungen als gewaltiger Nachteil erweist.

Herbert Aichinger

Kommentar — Harald Fränkel

War's ein Fehler, vorher Drakan zu spielen? Shadowman konnte mich nach dem grandiosen Intro und trotz toller Soundeffekte nicht wie ein Voodoozauber vor den Monitor bannen. Ich fühlte mich Dank der guten Horroratmosphäre ordentlich unterhalten - nicht mehr und nicht weniger. Gehörig auf den Keks ging mir die Steuerung. Anders als Herbert nervte mich ferner die schräg-verworrene Story, aber das ist wohl Geschmacksache. Optisch ist der Grusler okay, abgesehen von der leicht kantigen Grafik und weiteren Details: Wer Mike LeRoi zum ersten Mal schwimmen sieht, hat den Eindruck, daß ein seit dreieinhalb Wochen toter Mehlwurm im Wasser treibt. Ferner scheint dieser Schattenmann der einzige auf der Welt zu sein, der keinen Echtzeitschatten hat. Ich sattele lieber meinen Drachen …



Der ständige Wechsel zwischen engen Höhlensystemen und monumentaler, eindrucksvoll ausgeleuchteter Architektur sorgt in *Shadowman* für ausreichend optische Abwechslung.

Kommentar — Herbert Aichinger

Ja, Shadowman ist ein Action-Adventure ganz nach meinem Geschmack! Die Story ist so herrlich düster und vielschichtig, und Mike LeRoi ist kein strahlender, sondern eher ein tragischer Held, für den man unwillkürlich sehr viel Sympathie empfindet. Der dramatische Spannungsbogen der Shadowman-Geschichte ist gut realisiert worden, das Geschehen entwickelt sich zügig fort und richtige „Durchhänger“ gibt es eigentlich nicht. Angesichts solcher Eigenschaften fällt es mir nicht allzu schwer, die technischen Schwächen des Programms gelassen hinzunehmen: ich kann damit leben, daß die Grafik Heretic 2 oder Drakan nicht ebenbürtig ist, und auch mit der etwas unflexibel ausgefallenen Steuerung kam ich auf Dauer ganz gut zurecht. Shadowman ist sicher nicht jedermanns Sache, aber dies tut den unbestreitbaren Qualitäten des Programms keinen Abbruch! Probespielen lohnt sich auf jeden Fall.

Shadowman

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII333, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	634 MB/350 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Acclaim
Veröffentlichung:	erhältlich
USK Altersfreigabe:	ab 16 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Adventure
Testversion:	dt. Verkaufsversion
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	80%
Sound:	79%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	84 %

» Düsteres, vielschichtiges Abenteuer voller Faszinationskraft «



Frisieren Sie vorsichtshalber schon einmal Ihren Herzschrittmacher und legen Sie eine Sauerstoffmaske bereit! System Shock 2 geht direkt ins Blut. Looking Glass schickt die digitale Horror-Schönheit Shodan auf Ihren PC.

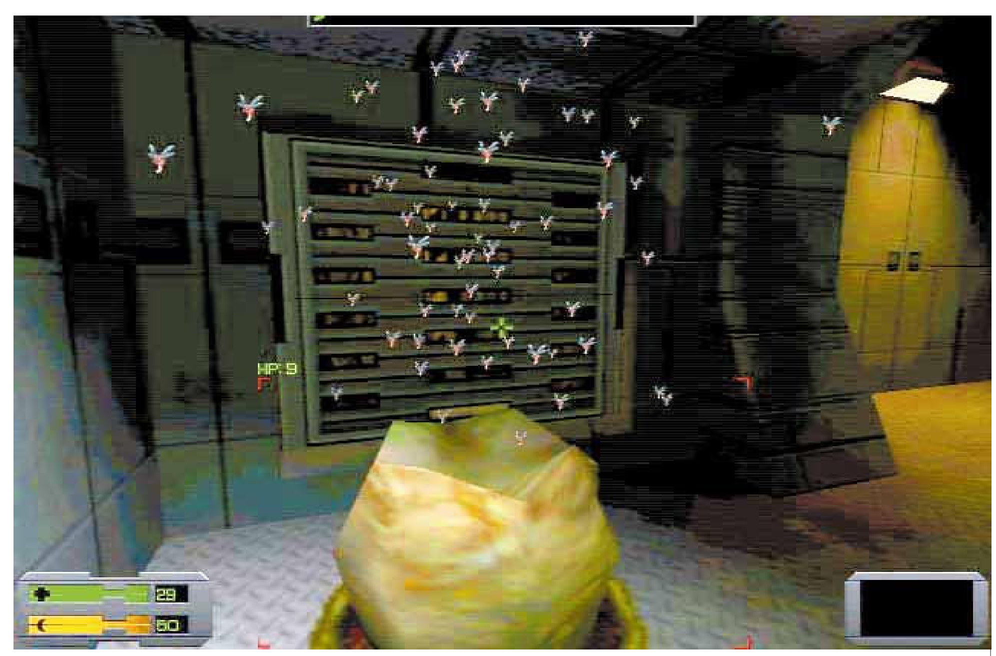
Eine die auszog, das Fürchten zu lehren

Bild: © Tony Stone Bilderwelten/Coneyl Jay

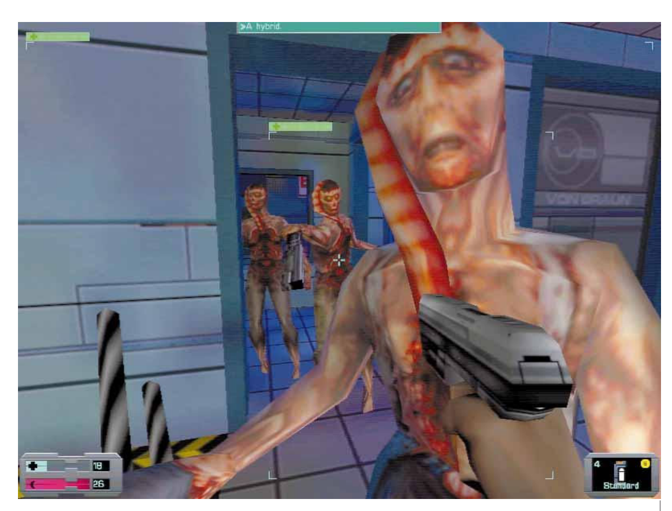
Sie schleichen durch einen menschenleeren Gang. Ihre Nerven sind zum Bersten gespannt. Ihre feuchte Hand umklammert eisern den Griff Ihrer M2A3-Pistole, als Sie um die Ecke spähen. Nichts zu sehen, sehr gut. Aber woher kommt dann dieses leise Stöhnen, das sich auf Sie zubewegt? Mit äußerster Konzentration gehen Sie auf Zehenspitzen weiter. Plötzlich öffnet sich zischend eine Schiebetür direkt neben Ihnen. Sie wirbeln herum und … Fehlalarm. Der Raum ist leer. Na ja, fast leer: Auf dem Boden liegt eine enthauptete Leiche. Überall ist Blut. Als Sie sich fragen, welches Unheil wohl hierfür verantwortlich ist, sehen Sie die Disk mit den letzten Aufzeichnungen des Verblichenen auf dem Schreibtisch. Sie hören sich mit Ihrem persönlichen digitalen Assistenten (PDA) an, wie ein junger Mann seiner Freundin verspricht, daß sie bald wieder zusammen sein werden. Tja, vielleicht in einem anderen Leben, denken Sie sich noch, als Sie der Schlag im Genick trifft. Ihnen wird kurz rot vor Augen, als der nächste Hieb mitten in Ihrem Gesicht einschlägt. Instinktiv reißen Sie noch Ihre Waffe nach oben und drücken ab. Klick! Oh nein, Ladehemmung. Warum nur ausgerechnet jetzt? Das Letzte was Sie sehen, sind die blutverkrusteten Stiefel Ihres Mörders.

Die Wurzel des Übels

Sie denken, diese Szene sei einem Horrorroman aus dem Bastei-Verlag entnommen? Weit gefehlt. Was Sie soeben gelesen haben, war eine kurzer Ausschnitt aus dem neuesten Machwerk von Looking Glass: *System Shock 2*. Die Spieleschmiede aus Cambridge gönnt ihrer Fangemeinde nach fünf langen Jahren der Dürre endlich den zweiten Teil zum hochgelobten, aber nicht übermäßig oft verkauften 1994er Rollenspiel-Hammer *System Shock*. Damals befanden Sie sich auf der Raumstation Citadel im Jahre 2072 und kämpften gegen die künstliche Intelligenz des Computergehirns Shodan. Es gelang Ihnen am Ende, die Selbstzerstörung auszulösen und das Duell für sich zu entscheiden.



Zum Imker degradiert: Die fliegenden Biester machen Ihnen schnell das Leben schwer.



Die Pistole auf die Brust gesetzt: Haben Sie aus Versehen Alarm ausgelöst, werden Sie gleich von einer Horde Killer gejagt. Die Figuren sehen aus der Nähe leider extrem kantig aus.

Fakten

- Elf Level
- 13 Waffensyteme
- 35 Psi-Kräfte
- Fünf Charakterattribute
- 10 Fertigkeiten
- 21 Arten von Gegnern
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Eine unglaubliche Spannung

Schockierende Gegenüberstellung

Gut, daß wir verglichen haben. Damit auch Sie Original und Nachfolger einmal direkt nebeneinander sehen können, haben wir für Sie je einen Screenshot der Spiele nebeneinander gestellt.



System Shock, zum Ersten: 1994 war der Spieler mit weniger zufrieden. Fast alle Elemente des Nachfolgers sind schon vorhanden.



System Shock, zum Zweiten: 1999 sieht die Grafik deutlich besser aus. Hier verbraten Sie Ihre Credits (Nanite) an einem Replikator.

Vergleich

Da Rollenspiele a) sowieso selten geworden und b) im Grunde kein so schönes 3D-Gewand besitzen, bleibt zum Vergleich im Grunde nur *Dark Projekt*, das uns aufgrund des leichteren Bedienungskomforts noch einen Tick besser gefallen hat. *Jedi Knight* benutzt zwar wie *System Shock* die „Psi-Macht", aber die gleiche Spieltiefe erreicht es nicht.

Dark Project: Der Meisterdieb ..90%
System Shock 2 ....89%
Jedi Knight 85%



Gegen den Stasis Feld Generator hat auf kurze Distanz selbst Spiderman keine Chance.

Doch wurde Shodan damals wirklich vernichtet? Die Antwort auf diese Frage liefert Ihnen Teil 2 Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg ...

Ein neuer Anfang

Ihre Karriere beginnt vor dem Ramsey-Rekrutierungs-Zentrum der Unified National Nominate (UNN) im Jahr 2111. Sie entschließen sich, einer Einheit der Streitkräfte beizutreten (siehe auch Kasten „So spielt sich *System Shock 2*"). Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, statten Sie Ihren Charakter mit Erfahrungswerten aus. Sie haben je drei Mal die Wahl zwischen drei Fortbildungsprogrammen, die mitunter Ihre Ausdauer hochsetzen, Ihre Kräfte steigern oder auch Ihre Waffenkenntnisse erhöhen. Die Kombinationsmöglichkeiten sind zahlreich. Nach drei Jahren Bildung versetzt Sie Ihr Kommandeur zur Einheit des schweren Sternenzerstörers Rickenbacker. Die Rickenbacker ist unterwegs zu einer Mission, die selbst für Mondlander Luis Armstrong einen großen Schritt bedeutet hätte. Sie soll nämlich für die „Von Braun", das Forschungsschiff des Megakonzerns TriOptimum, den Aufpasser spielen. Ein heikler Auftrag, denn zwischen der Regierung und dem Konzern herrscht hinter den Kulissen ein Tauziehen um die Macht. Ein Wettkampf, der sich durch den erfolgreichen Testlauf des revolutionären FTL-Prototypen (Faster Than Light) der sich an Bord der „Von Braun" befindet, leicht zugunsten einer der Parteien entscheiden könnte. Doch alles kommt anders: Nach fünf Monaten werden Sie an Bord des Raumschiffs unsanft aus Ihrem Kälteschlaf gerissen und es klärt Sie (scheinbar) die Stimme von Systemanalystin Dr. Janice Polito darüber auf, daß Sie so ziemlich der letzte Überlebende an Bord sind und Ihren Hintern schleunigst zu Deck 4 bewegen sollen. Trotz Ihrer Ausbildung müssen Sie allerdings schnell feststellen, daß Ihnen noch viele Kenntnisse fehlen und somit einige Türen zunächst verschlossen bleiben.

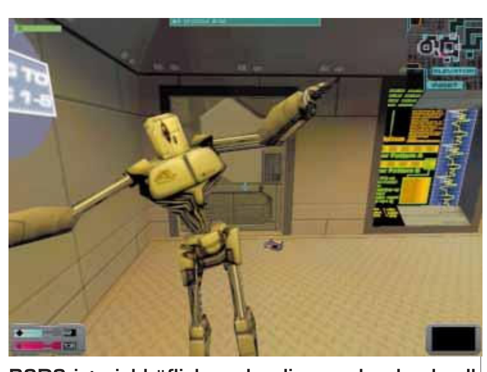


Die Angst im Nacken

Nach Ihren ersten Schritten wird Ihnen auffallen, daß *System Shock 2* trotz der verbesserten 3D-Engine vom hauseigenen *Dark Projekt* keinesfalls mit einem Ego-Shooter verwechselt werden sollte. Natürlich dürfen Sie trotzdem gerne das Waffengeschick Ihres Protagonisten ausbauen. Doch daneben warten auf Sie auch andere Fertigkeiten wie Terminals hacken, Gegenstände reparieren, Waffen modifizieren, Objekte erfor-



Urplötzlich werden Sie vom Raumschiff in eine Traumwelt gezogen, in der „Es" zu Ihnen spricht. Nach dem Ausflug geht es normal weiter.



R2D2 ist viel höflicher als dieser „durchgeknallte" Protokoll-Droide: Kommt er Ihnen zu nahe explodiert er einfach.

So spielt sich Sysrem Shock 2

System Shock 2 verwendet nicht nur die Grafikroutinen von *Dark Project: Der Meisterdieb*, es spielt sich auch ähnlich. Das heißt, das sich der Spieler im Actionmodus vorsichtig und überlegt voranwagt, statt wie bei einem Ego-Shooter wild herumzurennen. Im Infomodus (Bild 1) wimmelt es nur so von Anzeigen und Schaltflächen. Der Spieler verwaltet hier unter anderem sein Inventar, setzt per Rechtsklick heilende Injektionen oder informiert sich über Fähigkeitswerte und Missionsziele. *System Shock 2* bietet drei Charakterklassen: Der Marine (2) ist ein Waffenspezialist, der Navy (3) ein Technikfreak und der Spezialagent ein Mann mit Psi-Kräften (4). Je nachdem, wie der Spieler die Fähigkeiten seiner Figur im Verlauf des Abenteuers steigert (5), können die Übergänge zwischen den drei „Berufen" fließend sein. Da Sie sich also zwar nicht spezialisieren müssen, aber können, besitzt *System Shock 2* ein sehr „offenes" Gameplay. Während beispielsweise der Marine einen Gegner mit gezielten Schüssen erledigt, mopst der Psi-Agent dem verdutzten Kontrahenten per Telekinese die Waffe aus den Händen. Der Navy hat die direkte Konfrontation vielleicht gar nicht nötig, weil er vorher mit einem Hackereingriff in den Bordcomputer das Alarmsystem lahmgelegt hat.



2 Als Marine verläßt sich der Spieler überwiegend auf seine Waffen. Hier schießt der Held einen angriffslustigen Affen ab.



3 Der Navy hat eine Vorliebe für die Technik und kann zum Beispiel als Hacker Sicherheitssysteme außer Gefecht setzen.



1 **Infobox:** Mit diesem Gerät ruft der Spieler Nachrichten ab oder erfährt, was als nächstes zu tun ist. Unser Beispiel zeigt, das wir die ersten drei Missionsziele erfüllt haben und jetzt das Zimmer von Dr. Watts suchen müssen.

2 **Taschen:** Hier lagern Gegenstände, die der Spieler gefunden oder gekauft hat.

3 **Ausrüstung:** Waffen, Rüstungen und fähigkeitensteigernde Implantate werden direkt am Körper getragen, nehmen also keinen Platz im Inventar weg.

4 **Minikarte:** Sie ist auf Wunsch einblendbar.

5 **Lebensenergie:** Sie kann nicht nur mit heilenden Spritzen, sondern beispielsweise mit Kartoffelchips, Wodka sowie anderen Nahrungsmitteln und Getränken aufgefrischt werden.

6 **Psi-Kraft:** Diese Punkte werden verbraucht, wenn der Spieler Geisteskräfte anwendet.

7 **Forschung:** Damit identifiziert der Spieler unbekannte Objekte. Das kann beispielsweise das Gehirn eines Hybriden sein. In diesem Fall beschert uns die Forschung bessere Kampffähigkeiten bei Duellen gegen diesen Gegnertyp.

8 **Karte:** Ein Klick mit der Maus öffnet die große Karte. Der Abschnitt, in dem sich der Spieler befindet, ist zur besseren Orientierung weiß umrahmt.

9 Ein Klick auf dieses Symbol befördert den Spieler vom Infomodus zurück in den **Actionmodus**.

10 **Nachrichtengerät:** Ein Klick auf dieses CD-Symbol öffnet die Infobox (siehe Punkt 1).

11 **Codekarten:** Nach einem Klick auf dieses Symbol werden die Keycards angezeigt, die bestimmte verschlossene Türen öffnen.

12 **MFD:** Diese Schaltfläche öffnet das Menü, das die Werte des Spielcharakters anzeigt.



4 Spezialagenten setzen gerne ihre mentale Kräfte ein. In dieser Szene bekommt ein Hybrid ein „geistiges Geschoß" ab.



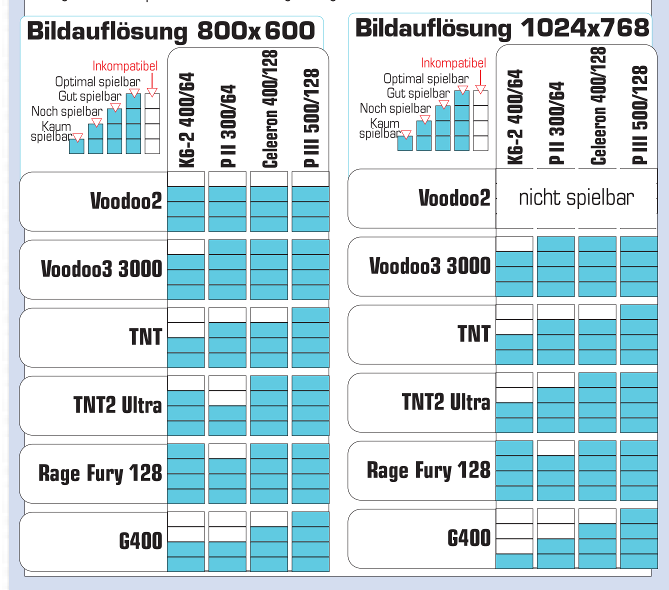
5 An solchen Stationen steigert der Spieler die Fähigkeiten seines Schützlings, in diesem Fall die Körperkraft.

System Shock 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Grafikengine von *System Shock 2* ist anspruchsvoll. Deshalb ist es von Vorteil, daß es im Spielablauf nicht auf jedes Frame ankommt. Auch langsamere Systeme spielen mit. Wie Sie auch unser Tabelle entnehmen können, läuft *System Shock 2* auf allen unseren Testsystemen flüssig. Erfreulich war auch, daß während der ganzen Testphase keinerlei Bugs aufgefallen sind.



Steuerung

Mit einer Drei-Tasten-Maus steuert sich *System Shock* exzellent. Etwas stur stellte sich unser Schiffbrüchiger nur manchmal, wenn er springen sollte. Außerdem haben Sie relativ viele Tastaturbefehle und Menüs im Auge zu behalten. Die sind zwar übersichtlich angeordnet, doch im Eifer des Gefechts können Sie schon einmal danebenhauen. Um mit einem Joystick zu spielen, ergänzen Sie die Datei „shock.cfg" mit der Zeile „joystick_enable".

Pro & contra

- + dynamische, nahezu brillante Soundeffekte
- + fesselnde Atmosphäre mit hohem Gruselfaktor
- + Trainingslevel
- + logische Rätsel
- – klobige Gegner
- – sehr schwer
- – auf der Karte ist immer nur eine Etage sichtbar

Sound & Musik

Hier gibt es nicht mehr viel zu erwähnen, was nicht schon im Fließtext vermerkt wäre. Unterstützt Ihre Soundkarte DirectSound3D oder AurealA3D und haben Sie gute Boxen neben dem Monitor stehen, kommen Sie in den vollen Genuß der Effekte. Ein Kopfhörer und gedämpftes Licht genügen aber ebenfalls völlig.

Grafik

Die Grafik ist ausreichend schnell, kann aber nicht mit den Genrehighlights des Ego-Shooters-Genre mithalten. Dafür reichen die Explosionen und 16-Bit-Texturen leider nicht ganz aus. Aber ein Rollenspiel stellt natürlich auch ganz andere Maßstäbe, die die Grafik von *System Shock 2* bei Weitem erfüllt.



Der Wachdroide feuert mit Energiebällen auf Sie, doch Sie haben Ihre Schrotflinte schon gezückt.

schen oder gar die Möglichkeit unkonventionelle Waffen zu benutzen. Insgesamt gibt es vom Schraubenschlüssel über die Schrotflinte bis hin zum exotischen „Wurmwerfer" 13 Mordgeräte, die Sie zudem noch in verschiedenen Stärken ausbauen können. Zusätzlich existieren 35 Psi-Kräfte, mit denen Sie ebenfalls attackieren, aber beispielsweise auch Gegenstände verdoppeln oder lokalisieren können. Eine andere Kraft fungiert als Teleporter. Natürlich erreichen Sie in einem Bildschirmleben nicht alle Fähigkeiten: Sie müssen sich entscheiden, in welche Richtung sich Ihr Charakter entwickeln soll, je nachdem was Ihrer Spielweise am nächsten kommt. Wie Sie schnell feststellen, hat sich das einst blühende Forschungsschiff in einen fliegenden Metallsarg verwandelt. Die einzigen Lebewesen sind Roboter, Laboraffen, Mutanten oder Ex-Crewmitglieder, die Ihnen am liebsten den Garaus machen würden. Und die Chance für einen schnellen



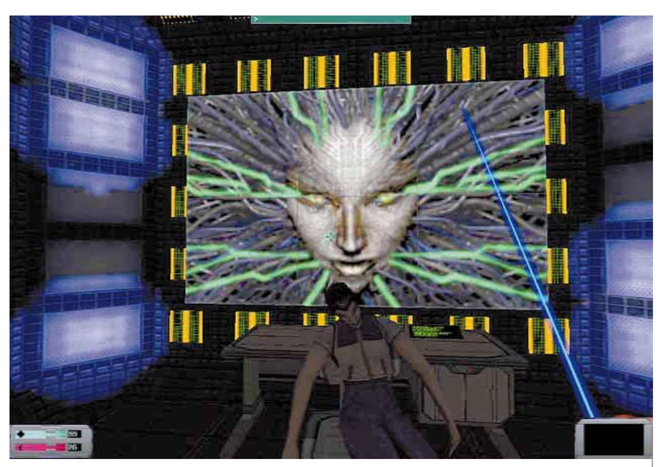
Geisterstunde: An manchen Stellen lamentieren die Toten.



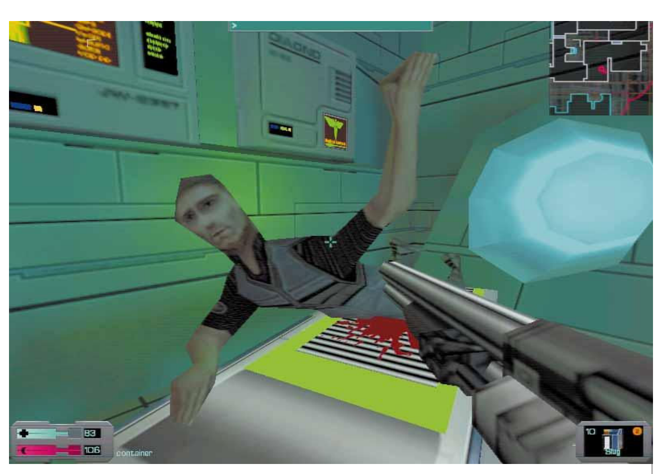
Auf Kamerajagd: Xerxes, das Betriebssystem der „Von Braun" beobachtet Sie dabei.



Aktivierte Bio-Erneuerer fungieren als Speicherpunkt.



Aha! Daß diese Dame ihre Kabel mit im Spiel hat, hätten Sie sich von Anfang an denken können.



Ein Missionsziel: Sie haben Dr. Watts gefunden. Er stirbt, doch seine Notizen geben den Zahlencode zum Forschungslabor preis.

Bildschirmtod stehen mehr als gut: Im Spiel dürfen Sie zwischen vier Schwierigkeitsgraden wählen, wirklich leicht macht es Ihnen keiner. Ständig leben Sie in der Angst einem Monster in die Arme zu laufen oder von einer Überwachungskamera geortet zu werden.

Gänsehaut inklusive

Begünstigt wird die bedrohliche Atmosphäre von den 3D-Geräuscheffekte. Geschickt wird ein Spannungsbogen aufgebaut. Während Sie sich durch die Gänge der Raumstation stehlen, Korridore, Räume und Kisten nach Credits und brauchbaren Utensilien für Ihr Inventar abklappern, beschleicht Sie langsam ein beklemmendes Gefühl, denn Sie erlauschen dabei oft minutenlang nur den Hall Ihrer Schuhe oder das Zischen leckender Ventile. Gleichzeitig versuchen Sie, Ihre Mission zu erfüllen, wobei die überall verstreuten Botschaften der toten Besatzungsmitglieder helfen. Sie finden Schritt für Schritt heraus, was während Ihrer Tiefkühlphase Schreckliches passiert ist. Dann ein plötzlicher Wechsel: Die „Stille“ schlägt in treibende Techno-Rhythmen um und es dringt ächzendes Gemurmel von links an Ihre Ohren. Schwuppdiwupp hält Ihnen ein Mutant mit einem lauten Stöhnen seine Schrotflinte unter die Nase. Beliebte Adrenalinerzeuger sind auch Kameras. Setzen Sie diese unbedingt außer Betrieb, sonst geht lautstark der Alarm los und Sie werden von einer Horde Meuchelmörder umzingelt. Am besten vermeiden Sie diese Situation durch überdachtes Vorgehen und einen Schuß aus der Pistole: Lehnen Sie sich einfach in einem günstigen Moment aus Ihrer Deckung hervor und verwandeln das Ding in Linsensuppe. Das Schöne am Spiel ist, daß sich dieses Problem – wie fast alle anderen auch – in *System Shock* auf mehrere Arten lösen läßt. Gelingt es Ihnen beispielsweise den Sicherheitscomputer zu hacken, geben die stechenden Glubscher an der Decke ebenfalls Ruhe. Ähnliches gilt für Geschütztürme.

Gemeinsame Zukunft

Momentan arbeitet Looking Glass an einem Patch, der den versprochenen Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer nachliefern soll. Hier wird Teamarbeit angesagt sein, denn Sie spielen nicht etwa ein simples Deathmatch, sondern das Grundprinzip samt Story bleibt erhalten. Mit einem Unterschied: Sie werden sich die Gegenstände in den Levels teilen müssen. Hoffentlich erscheint dieses interessante Update nicht erst, wenn wieder fünf Jahre ins Land gegangen sind.

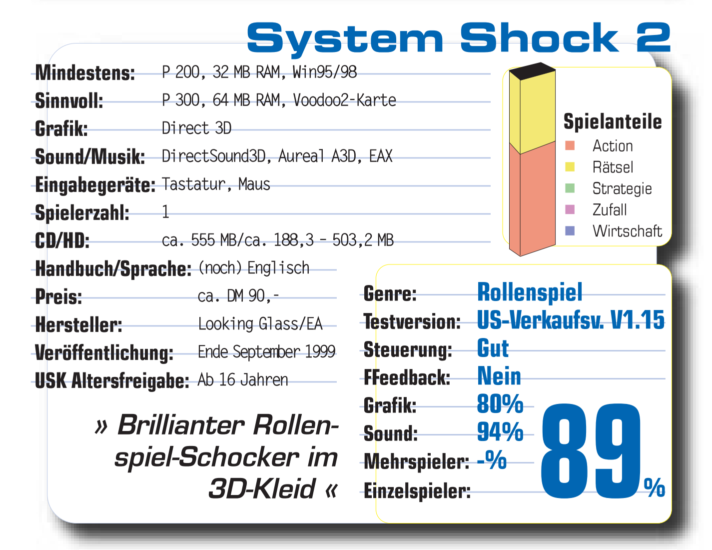
Joachim Hesse

Kommentar — Joachim Hesse

Wenn Spannung wie Sand wäre, dann wäre System Shock 2 die Wüste. Dieses (un)wohlige Kribbeln erzeugen in der Regel nur sehr gute Filme. Insoweit ist System Schock ein Cocktail aus Alien und einem Alfred-Hitchcock-Streifen. Zartbesaitete Gemüter sollten schon mal eine Schachtel Valium bereitlegen, denn die vielen Leichen und der gruselige Plot zehren gehörig an den Nerven. Die unzähligen Möglichkeiten um die Spielfigur aufzuwerten, gehen mir persönlich zwar schon etwas zu weit, aber an Aufhören habe ich zu keinem Zeitpunkt gedacht. Mein Tip: Unbedingt kaufen!

Kommentar — Harald Fränkel

System Shock 2 ist mal wieder einer dieser Titel, mit dem Sie dank der genialen Gruselatmosphäre an Küchengeräten sparen können – weil Sie keinen Korkenzieher mehr brauchen, um eine Pulle Sekt zu öffnen: Flasche auf den Schoß legen, spielen, Angst kriegen, am ganzen Körper zittern, Buddel durchschütteln und „plopp“, schon ballert der Stöpsel raus. Wie bereits bei Dark Project ist unter anderem der geniale Sound für den Spielspaß verantwortlich. Hoffentlich fällt die akustische Untermalung in der deutschen Version genauso stark aus! Warum mir Dark Project trotz allem einen Tick besser gefallen hat? Das lag einerseits an meinem persönlichen Faible für Fantasyszenarien und andererseits an der eingängigeren Bedienung.



Zu früh gejubelt?

Microsoft gebührt Respekt. Nachdem man zwei Jahre zuvor mit ersten PC-Anläufen im Fußball- und Basketballbereich deutlich an der Einstiegshürde EA Sports gescheitert ist, folgt nun der zweite Anlauf – von Resignation keine Spur. Um endlich einen Kicker-Volltreffer zu landen, bediente man sich diesmal bei Rage Software und nahm das ehemalige Ruud Gullit Striker unter Vertrag.

Rage ist spätestens seit *Incoming* und *Expendable* für eine formidable Präsentation bekannt. *Microsoft Fußball International 2000* macht da keine Ausnahme. Zwar verdienen die Menüs allenfalls das Attribut „sachlich“, die Spielgrafik überzeugt aber. Verfügen Sie über eine moderne 3D-Grafikkarte, laufen Sie mit bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten in eines von acht Stadien ein. Wetterbedingungen wirken sich auf den Spielbetrieb aus und die Animationen der Kicker sind ausreichend, um den Digi-Herrschaften einen lebendigen Auftritt zu garantieren.

Fakten

- Actionorientiertes Fußballspiel mit akzeptabler Steuerung
- 80 Nationalteams, keine Vereinsmannschaften
- Keine Originalnamen, aber Editor für Teams und Spieler
- 8 fiktive Stadien
- Wetterbedingungen wirken sich aus
- Einfache Menüs, ordentliche Spielgrafik

Nomen est omen

Auf Originalnamen hat Microsoft verzichtet, durch den integrierten Editor können Sie dieses Manko aber mit etwas Aufwand beseitigen und die 80 Nationalteams beliebig modifizieren. Danach dürfen Sie in allen denkbaren Spielmodi Ihre Rasenschlachten austragen. Darunter findet sich der aus *FIFA* bekannte Szenariomodus, bei dem Sie in klassische Partien eingreifen, genauso wie etwa ein Trainingsmodus oder der Ligabetrieb. Den Schwierigkeitsgrad der Matches wählen Sie hier nicht stufenweise. Stattdessen legen Sie mit jeweils einem Schieberegler einen Wert für das Spieltempo und den Grad des Pressings Ihrer Gegner fest. Tatsächlich resultieren gefährliche Situationen vor dem eigenen Gehäuse sehr viel häufiger aus individuellen Abspielfehlern, als aus geschickten Spielzügen. Microsoft trickst hier also ein wenig. Wenn Sie ein stärkeres Gegnerpressing wählen, stehen die Computergegner Ihren Akteuren gehörig auf den Socken. Das führt natürlich zwangsläufig zu heiklen Ballverlusten und kaschiert etwas, daß der Spielaufbau der PC-Teams etwas im Argen liegt.



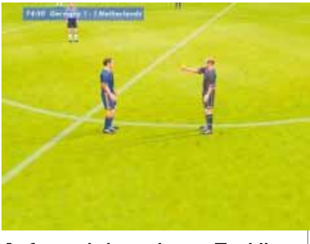
Sieben verschiedene Kameraperspektiven setzen Tore ins richtige Licht. Hier erzielt der italienische Mittelstürmer gerade das Kopfballtor zum 3:2 gegen Brasilien.

Automatische Trickkiste

Aber keine Sorge, das spielerische Armutszeugnis bleibt Microsoft weitestgehend erspart, weil die Steuerung der eigenen Kicker passabel funktioniert. Auf einem Gamepad können Sie Tasten für bis zu zehn Aktionen frei belegen, vier davon werden wirklich benötigt. Neben den Paß- und Schußbuttons ist eine Taste für hohe Flanken sinnvoll, absolut elementar ist die Zuweisung eines Spintknopfes. Bei der Taktikschulung



Im Editor wird aus Herrn Bickel in Sekundenbruchteilen Herr Basler. Alle Menüs gerieten extrem nüchtern.


Aufgrund der miesen Tackling-Fähigkeiten Ihrer Akteure kommt es oft zu üblen Fouls und „fröhlichen Kartenspielen“.


Nach dem Gewinn eines der Meisterschafts-Wettbewerbe bekommen Sie großzügig einen Pokal überreicht.



Englands Torhüter regt sich furchtbar auf, soeben hat er im Elfmeterschießen gegen Spanien das dritte Tor kassiert.

„Spiel ohne Ball" haben Ihre Akteure offensichtlich gefehlt, so daß Sie sich den sprichwörtlichen freien Raum oftmals erspurten müssen. Komplexe Aktionen wie Fallrückzieher oder Flugkopfbälle führen Ihre Kicker automatisch aus, sobald Sie sich auch nur einigermaßen in der Nähe des heranfliegenden Balles befinden. Schön ist, daß *Fußball International* Flanken aus vollem Lauf ermöglicht, so daß nicht selten schöne Tore zu beobachten sind. Die Keeperqualitäten sind indes leider weniger berauschend. In der Defensive geriet das Tackling etwas zu schwierig, vielfach sind davonstürmende Gegner nur noch mit der Blutgrätsche einzufangen. Spielspaß entsteht vor allem durch eine häufig anzutreffende, spektakuläre Anhäufung von Volleyschüssen. Auf Netzwerk- und Internetoptionen verzichtete Microsoft komplett. Begleitet wird das muntere Treiben auf dem Platz durch einen englischen Kommentator, der in der Verkaufsversion aber noch durch den DSF-Mann Dieter Nickles ersetzt werden soll.

Christian Bigge

Kommentar

Christian Bigge

Wie bei einer Achterbahnfahrt schwankte meine Gemütslage beim Testen der zweiten Kickergeneration von Microsoft. Zunächst war ich angetan von der schmucken Spielgrafik, kurz darauf eher entsetzt aufgrund des zunächst eintönig anmutenden Kick-and-Rush-Gameplays. Aber da müssen Spieletester durch und – siehe da – nach geraumer Spielzeit gelingt Fußball International noch die Metamorphose von der Raupe zum halbwegs attraktiven Falter. Tatsächlich lassen sich den Akteuren nach und nach komplexere Aktionen entlocken, mit der richtigen Taktik kommt abwechslungsreicher Spielfluß auf. Von der Komplexität eines FIFA 99 ist Microsoft aber auch dann noch meilenweit entfernt.

MS Fußball Intern. 2000

Mindestens:	P133 MMX, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	P-II 333, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	4 Sp. an einem PC
CD/HD:	501 MB/120 MB
Handbuch/Sprache:	Englisch (Dt.gepl.)
Preis:	ca. DM 79,-
Hersteller:	Rage/Microsoft
Veröffentlichung:	September 1999
USK Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Sportspiel
Testversion:	Goldmaster 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	82%
Sound:	75%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	80%

»Actionlastige Simulation für Einsteiger, Profis warten auf FIFA.«

Reif für die Netzattacke



Deutlich zu erkennen: Scottie Pippen, jetzt bei den Houston Rockets unter Vertrag, beschenkt sein neues Team mit einem Slam Dunk.

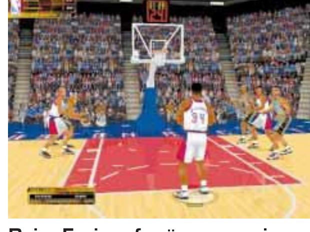
Bereits im Februar 1997 versuchte sich Microsoft mit NBA Full Court Press an einer Basketball-Simulation. Damals hingen die Körbe für „Big M" deutlich zu hoch, doch im zweiten Anlauf soll mit NBA Inside Drive 2000 endlich der große Wurf gelingen.

Bei den Optionen hat Microsoft seine Hausaufgaben gemacht: Alle Spieler und Teams der NBA finden sich im Spiel, die Kader sind sehr aktuell. Mit Hilfe der sachlichen, selbsterklärenden Menüs können Sie sich eine individuelle Korbwelt zurechtzimmern. Wählen Sie aus vier möglichen Schwierigkeitsgraden, schrauben Sie am Regelwerk oder verändern Sie die grafische Darstellung, die mit bis zu 1.024x768 Bildpunkten genossen werden kann. Tatsächlichen Genuß garantieren im Spiel sieben frei zoombare Kameras, die den Blick auf klar zu identifizierende Stars freigeben. Die Bewegungen der Profis wurden besonders detailliert animiert, weshalb es zu verschmerzen ist, daß die Gesichter unbewegt bleiben.

It's in the game!

Der Griff zum obligatorischen Gamepad wird mit einer sehr direkten und abwechslungsreichen Steuerung belohnt. Bis zu zehn Tasten können frei belegt werden, sechs reichen in der Regel aber aus, um auch komplexere Manöver wie Alley Hoops oder 360-Grad-Drehungen zu bewerkstelligen. Neben der klassischen Steuerungseinstellung, bei der Sie jeden Spieler Ihres Teams auf Wunsch kontrollieren können, bietet Microsoft noch zwei spannende Alternativen an: So können Sie sich etwa auf lediglich einen Akteur beschränken und eine ganze Saison wie ein Rollenspiel erleben. Bei der dritten Variante können Sie zwar auch jeden Spieler kontrollieren, sind aber nicht zwangsläufig im Ballbesitz. Ihre Teamkollegen ziehen Ihr eigenes Spiel auf, in das Sie sich möglichst erfolgversprechend integrieren müssen. Gut! Die Leistungen der Computerteams sind auf höheren Anspruchsniveaus beachtlich, Coaching- und Strategieoptionen helfen dann beim Knacken der gegnerischen Defence. Leider „vergaß" Microsoft einen Mehrspielermodus für den Netzwerk- oder Internetbetrieb. Eine eingedeutschte Version wird es ebenfalls nicht geben – zum Glück! Denn was die beiden US-Kommentatoren Marques Johnson und Kevin Calabro stakkatoartig aus den Lautsprechern feuern, gehört genauso zur Genrespitze wie der exzellente Trainingsmodus, der sogar 1-gegen-1-Spiele erlaubt.

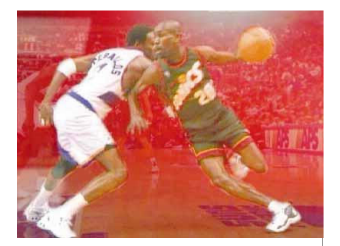
Christian Bigge



Beim Freiwurf müssen zwei wandernde Balken (links unten) zeitgenau gestoppt werden.



Einfache Menüs und zahlreiche Statistiken zeichnen Inside Drive 2000 aus.



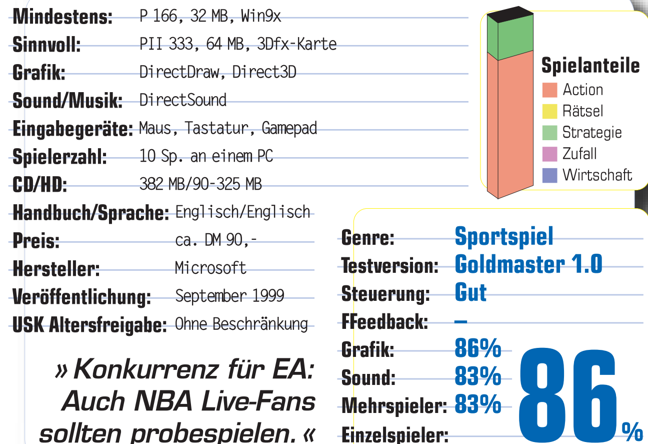
Solche Intros kennt man auch von EA: Gary Payton umkurvt Cedric Ceballos.



Im Spiel tickt die „Shot Clock" unaufhaltsam herunter.

Kommentar — Christian Bigge

Gute Zeiten, schlechte Zeiten! Gute Zeiten für Sportspieler, denn ins Genre dürfte durch NBA Inside Drive 2000 Bewegung kommen. Microsoft liefert eine blitzsaubere Basketballsimulation ab, die sich durch abwechslungsreiches Gameplay, intelligente Computergegner, eine exakte Steuerung und butterweiche Animationen auszeichnet. Schlechte Zeiten für EA Sports. So dicht war den kanadischen Spitzensportlern schon lange kein Hersteller mehr auf den Versen.



NBA Inside Drive 2000

Mindestens:	P 166, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB, 3Dfx-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	10 Sp. an einem PC
CD/HD:	382 MB/90-325 MB
Handbuch/Sprache:	Englisch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	September 1999
USK Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Genre:	Sportspiel
Testversion:	Goldmaster 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	86%
Sound:	83%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	86 %

» Konkurrenz für EA: Auch NBA Live-Fans sollten probespielen. «

Die Hölle auf Erden

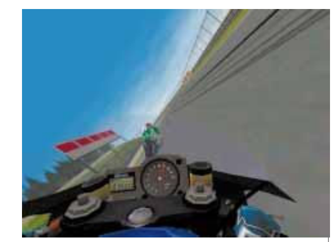
Lieben Sie es, sich auf PS-starken Maschinen zu räkeln? Suchen Sie die Herausforderung? Treten Sie gerne mal mit Mutter Erde in direkten Kontakt? Falls ja hat Microprose genau das Richtige für Sie parat.


In Buenos Aires auf den Hosenboden gesetzt: Unfallfrei bleiben Sie selten.


Die Hand im Getriebe: Im Übungslauf stimmen Sie Ihr Motorrad auf die Piste ab.



Auf Wunsch werden Ihnen sogar Namen oder Position der weiteren Fahrer angezeigt.


Mit der Suzuki RGV 500 in Imola: Die Cockpitperspektive sorgt für den Temporausch.

GP 500 entführt Sie in die Welt der schwergewichtigen 500ccm-Klasse, wo Sie sich mit Ihrem Motorrad in den Kampf um die Weltmeisterschaft stürzen dürfen. Etwas über ein Jahr ist es her, daß Microprose die FIM-Lizenz (Fédération Internationale de Motocyclisme) an Land zog. Im Spiel verwendet Microprose die Daten der 98er-Saison für Stecken, Motorräder, Team- und Pilotennamen. Nach einem pixeligen Intro stehen Sie zunächst vor der Wahl, ob Sie gleich in die Meisterschaft einsteigen oder zunächst Ihr Glück im Einzelrennen, Zeitfahren oder Mehrspielermodus versuchen. Vertrauen Sie einem der 16 Rennställe wie RedBull Yamaha oder Shell Advance und den jeweiligen Zweirädern von Yamaha, Honda, MuZ, Modena oder Suzuki Ihre Zukunft an. Mit zehn Kameraperspektiven setzen Sie sich auf den 14 in- und ausländischen Strecken in Szene. Spektakuläre Blickwinkel sollten Sie allerdings für die Wiederholung aufsparen, da ernsthafte Lenkmanöver sonst im Sande verlaufen.

Das Gegenteil von leicht

Vor dem Rennen passen Sie Ihr Fahrgeschick dem Spiel an. Doch Amateure seien gewarnt: Selbst auf „Arcade", dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade, kennt *GP 500* keine Gnade. In den ersten Rennen werden Sie also allenfalls bei Überrundungen am Renngeschehen teilhaben, denn Ihr Bock schleudert Sie nur allzu gerne vom Sattel. Wie im richtigen Leben verlangsamen Sie vor scharfen Kurven Ihre Geschwindigkeiten besser in den Schonkost-Bereich. Selbst Hilfen wie automatisches Schalten, Bremsen, Neigen des Fahrers oder verringerte Gegnerintelligenz, verändern kaum etwas am Sachverhalt: *GP 500* ist



Karambolage und gelbe Flagge in Donington: Wenn Sie Ihre Honda NSR 500V hier unbeschadet durchbugsieren, sind Sie gut.

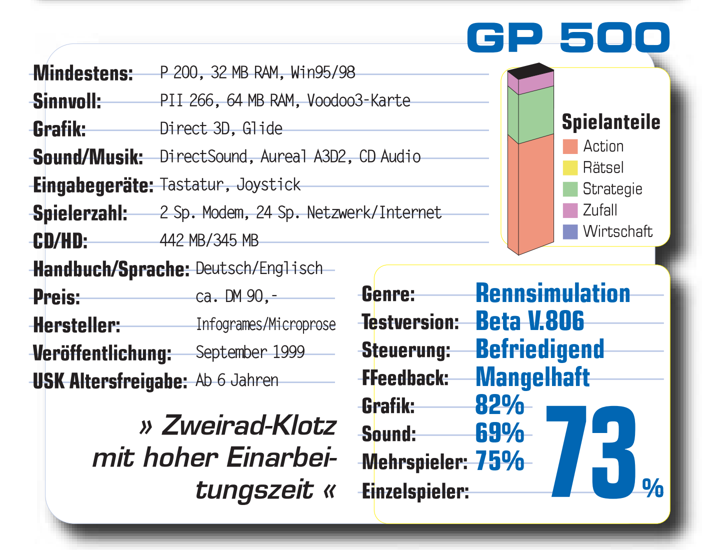
so schwer wie ein Elefant nach dem Mittagessen. Es braucht schon eine Menge Übung, um die rasante Fahrt und die realistische Physik der Motorräder wirklich genießen zu können. Hier schimmert die Kompetenz des Suzuki-Teams um Kenny Roberts Jr. durch, das den Programmierern hilfreich zur Seite stand. Schade, daß nicht noch mehr dieser Erkenntnisse in die Setup-Möglichkeiten geflossen sind, denn echten Simulationsfreaks wird es nicht genügen, nur ansatzweise an Motor, Gängen, Übersetzung und Rädern schrauben zu können. Die englischen Menüs sollen übrigens rechtzeitig zum Verkaufsstart noch komplett übersetzt werden.

Joachim Hesse

Kommentar

Joachim Hesse

Warum werden Motorrad-Spiele immer so benannt, als seien Sie dem Handbuch eines Fachidioten entlaufen? GP 500 selbst ist weder Fisch noch Fleisch. Actionspieler küssen den Boden häufiger als der Papst und im Simulationsmodus klaffen Setup-Lücken. Spaß bringen allein die schlauen Gegner und die komplexe Fahrphysik. Da sich Ihnen diese Feinheiten jedoch erst nach stundenlanger Selbstgeißelung erschließen, greifen am Sie besser gleich zu EAs Superbike oder Ascarons Grand Prix 500ccm.



GP 500

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM, Voodoo3-Karte
Grafik:	Direct 3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, Aureal A3D2, CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	2 Sp. Modem, 24 Sp. Netzwerk/Internet
CD/HD:	442 MB/345 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Infogrames/Microprose
Veröffentlichung:	September 1999
USK Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Zweirad-Klotz mit hoher Einarbeitungszeit «

Genre:	Rennsimulation
Testversion:	Beta V.806
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Mangelhaft
Grafik:	82%
Sound:	69%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	73 %

Skout



Die überzeugenden Explosionseffekte und das Leveldesign können nicht über die Schwächen von *Skout* hinwegtäuschen.

Kaum geht der Kampf um die 3D-Krone mit *Unreal Tournament* in die nächste Runde, kommt mit *Skout* ein deutscher (!) Rivale auf den Markt und wackelt dezent am Thron der etablierten 3D-Shooter. Sie spielen einen einsamen Kämpfer, der mit Hilfe seiner waffenstarrenden Drohne den Weg für eine Invasion bereiten soll. Die Drohne können Sie mit einfachen Befehlen steuern, um mit ihrer Hilfe größere Gegnermassen auszuschalten, Geiseln zu befreien oder auch einfach Missionsziele zu erfüllen. Grafisch ist *Skout* trotz der neuen, selbstentwickelten Engine nicht mehr auf dem neuesten Stand. Auf der Habenseite verbucht *Skout* schöne Licht- und Explosionseffekte und einen soliden Levelaufbau mit einigen grafischen Highlights, andererseits sehen viele Texturen grob und unansehnlich aus. Insgesamt ist *Skout* ein eher mäßiger Mix aus allen bekannten Vertretern des Genres, der noch ein wenig Feinschliff benötigt hätte.

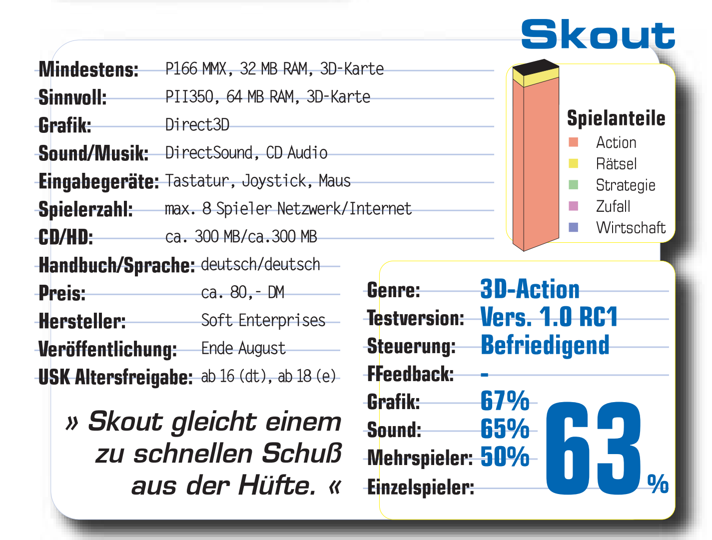
Dirk Gooding

Kommentar

Dirk Gooding

Bei Skout halten sich Licht und Schatten die Waage. Die Grafikengine zeigt leider nur manchmal, was mit etwas mehr Zeit und frischen Ideen möglich gewesen wäre. Gleiches gilt für die Story und den gesamten Spielablauf. Genrefans oder 3D-Süchtige können sich Skout anschauen, alle anderen sind mit Half-Life & Co. besser bedient. Schade.

Skout



Mindestens:	P166 MMX, 32 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII350, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Maus
Spielerzahl:	max. 8 Spieler Netzwerk/Internet
CD/HD:	ca. 300 MB/ca.300 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. 80,- DM
Hersteller:	Soft Enterprises
Veröffentlichung:	Ende August
USK Altersfreigabe:	ab 16 (dt), ab 18 (e)

Genre:	3D-Action
Testversion:	Vers. 1.0 RC1
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	67%
Sound:	65%
Mehrspieler:	50%
Einzelspieler:	63%

» Skout gleicht einem zu schnellen Schuß aus der Hüfte. «

Schwer ins Zeug gelegt

Sommerzeit, Motorradzeit. Mitten in der Biker-Saison entmottet auch Interactive Entertainment ihr Castrol Honda Superbike aus dem Vorjahr. Halten Sie sich bereit!

Vor einem guten Jahr schickte Sie Interactive zum ersten Mal auf die Piste. Jetzt beglückt Sie ein runderneuerter Nachfolger. Es gilt erneut, Weltmeister in der Superbike-Klasse zu werden. Hierzu dürfen Sie zuerst mit einem Teamkameraden ungestört trainieren und alle Strecken kennenlernen oder Sie steigen gleich in Qualifikation und Rennen ein. Vier bis 28 Fahrer kämpfen auf 20 Pisten um den Sieg in Einzelrennen oder der Meisterschaft. Am Anfang nimmt es Ihnen niemand übel, wenn Sie mit „Neuling" den einfachsten der sechs Schwierigkeitsstufen wählen. In Anspruch nehmen sollten Sie auch die Realismus-Optionen, wo Sie Strafen, Wetter, Schäden und ähnliche Erschwernisse abstellen können. Das überschaubare Setup erlaubt Ihnen separat für jeden Kurs an Ihrem Zweirad zu basteln. Zusätzlich gestattet *Superbike 2000* es Ihnen noch, einige Fahrhilfen zu aktivieren. Doch Vorsicht: Machen Sie von der Brems- und Steuerassistenz nicht zu ausgiebig Gebrauch, sonst wird der Wettkampf so spannend wie die Fernsehzeitschrift vom Vormonat.



Das Setup: Hier stellen Sie Schaltung, Spurversatz, Reifentyp sowie Übersetzung ein.



Gute Nacht: Manche Kameraperspektiven eignen sich nicht für den Spielbetrieb.



Zu Fuß in Deutschland, „beamen" ade: Nach einem Unfall laufen Sie zu Ihrer Maschine.



Der Raumteiler: Sie können sich mit einem Freund auch ohne Netzwerk duellieren.

Eines für Alles

Superbike 2000 kultiviert einen der größten Nachteile des Spiels zur Tugend: Sie können Ihren Hintern nur auf ein einziges Motorrad schwingen. Dafür verwertet Interactive die offizielle Lizenz vom 97er Weltmeisterteam ausgiebig und widmet der Honda RVF RC45 viel Aufmerksamkeit. Die bewußt einfache, manchmal aber etwas träge Steuerung richtet sich trotzdem in erster Linie an Neueinsteiger. Neben drei Heckansichten finden Sie noch die gängige Cockpit-Perspektive, den Blick zu den Seiten und nach hinten sowie zahlreichen Blickwinkel-Schnickschnack in Sportschau-Manier. Damit auch Fachleute nicht zu kurz kommen, können Sie mit einem Editor den Fahrern zu ihren Realnamen verhelfen. Weil Branchenriese Electronic Arts für Ihr Superbike World Championship fast alle Originallizenzen eingesackt hat, verbergen sich auch die quer über den Globus verteilten Strecken hinter Phantasienamen. Donington heißt beispielsweise „Leicester" und Monza schlicht „Italy": Kein echtes Problem für Kenner der Superbike-Liga und für Gelegenheitsfahrer schon gar nicht.

Joachim Hesse



In Schräglage auf Überholkurs: Allerdings trüben die Clipping-Fehler der heranzoomenden Fahrer das optische Vergnügen.

Kommentar

Joachim Hesse

Als alter Fan des Amiga-Klassikers RVF-Honda war ich besonders gespannt auf Superbike 2000. Trotz der zehn neuen Rundkurse und des aufgebügelten Technikkleids scheint abseits der Pisten eine Seuche jegliches Leben vom Bildschirm geputzt zu haben. Der Minimalsound lockt ebenfalls keine Schraube aus der Mutter. Dafür stimmt die Spielgeschwindigkeit. Den Spagat zwischen Arcade-Raser und Simulation schafft Superbike 2000 allerdings nicht, da das Spiel stark auf Action setzt. Honda-Liebhaber zücken den Geldbeutel, der Rest vergnügt sich weiter mit EAs Superbike.

Castrol Honda Superbike

Mindestens:	P 166, 24 MB RAM, Win95/98, 3D-Karte
Sinnvoll:	P 266, 32 MB RAM, Voodoo2-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	2 Sp. an einem PC, 6 Sp. Netzwerk
CD/HD:	ca. 464 MB/ ca. 70 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interactive Ent.
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Für Gelegenheitsspieler sehr ordentliches Motorrad-Spiel «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	74%
Sound:	52%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	75%

Dark Secrets of Africa



Dark Secrets versetzt Sie in die Rolle eines Afrika-Forschers. Gelegentlich mangelt es Ihnen leider an der nötigen Übersicht.

Wer hat sich noch nicht von Geschichten über die Afrikaforscher des 19. Jahrhunderts gefangen nehmen lassen?! *Dark Secrets of Africa* erweckt diese Zeit mit ihren wagemutigen Abenteurern auf dem PC zu neuem Leben. Als Howard Hawk begeben Sie sich mit einem Troß an Kriegern, Trägern und Helfern auf Expedition, schlagen sich in der Wüste mit feindlichen Stämmen und unwirtlichen Lebensbedingungen herum oder bekämpfen im Dschungel wilde Tiere. Das Spielprinzip von *Dark Secrets* orientiert sich deutlich an *Diablo*: Rollenspielartiges Charaktermanagement geht einher mit actionorientiertem Gameplay aus der isometrischen Perspektive. Wer will, kann unterwegs auch seine Party aus aufopferungsbereiten Helfern mit sich führen. Leider trüben Design-Schwächen wie fehlende Übersicht, ein mangelhaftes Wegfindungs-System oder die etwas überladene Menüstruktur manchmal den Spielspaß.

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Dark Secrets weckt im Spieler die Abenteuerlust, die ihn vielleicht einmal als Kind beseelt hat. Das Programm baut eine zauberhafte Atmosphäre auf, zerrt aber mit seinen technischen Schwächen manchmal arg am Geduldsfaden: Besonders die schwerfällig reagierende Maussteuerung kann einen der Verzweiflung nahebringen.

Dark Secrets of Africa



Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 333, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	660 MB/340 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	New Generation/Magic Bytes
Veröffentlichung:	erhältlich
USK Altersfreigabe:	ab 12 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Adventure
Testversion:	Dt. Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	-
Grafik:	70%
Sound:	74%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	55%

» Expedition mit Mängeln in der technischen Ausrüstung. «

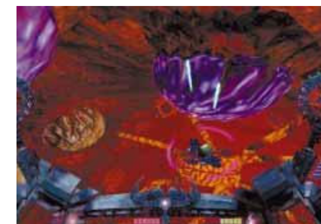
Atari Collection 2



Paperboy, Gauntlet, Marble Madness, 720°, RoadBlasters, Vindicators: Wenn Ihnen diese Namen nichts sagen, blättern Sie bitte weiter. Nostalgiker hingegen finden in der Arcade's Greatest Hits – *The Atari Collection 2* sechs Möchtegern-Spielhallen-Klassiker der 80er Jahre, die nun mit einer Speicher-Option ausgestattet sind. Zumindest die vier Erstgenannten sorgen für je fünf Minuten noch einmal für verklärte Blicke. **jh**

Mindestens: P 100, 16 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound, z.T. 4 Sp. an einem PC
Hersteller: Midway/GT Interactive
Preis: ca. DM 60,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 31% **Sound:** 40%
Mehrspieler: 47% **Einzelspieler:** 50%

Dead Reckoning



Mischung aus *Descent* und *Unreal Tournament* – allerdings für Arme: Der Spieler tritt mit einem Fluggleiter samt Wingmen gegen diverse Alienbots an. Wir notieren Explosionen, die wie Grafikfehler aussehen; Musik, die nicht ins Ohr, sondern direkt auf die Nerven geht; dilettantische Sprachausgabe im Hörspiel-für-Anfänger-Stil; Abwechslung tendiert gegen Null; Kurz: Mehr als flüssig, also überflüssig. **hfr**

Mindestens: P 166, 16 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik: DDraw, D3D, DSound, FF
Hersteller: software eXklusiv
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 44% **Sound:** 13%
Mehrspieler: 37% **Einzelspieler:** 33%

Morpheus



Als engagierter Arktis-Forscher setzen Sie sich in dem mysteriösen Grafik-Adventure *Morpheus* mit den Träumen von Ertrunkenen auseinander. Das mit der Maus über einen kontextsensitiven Cursor gesteuerte Programm läßt dem Spieler freien 360-Grad-Rundumblick in vorgerenderten Räumen und arbeitet mit ähnlichen Puzzle-Elementen wie die heimlichen Vorbilder *Myst* und *Riven*. Technisch wirkt Morpheus recht veraltet. **ha**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: software eXclusiv
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Adventure
Grafik: 42% **Sound:** 55%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 39%

Pandora's Box



In diesem Denkspiel geht es darum, zweidimensionale Fotos und Gemälde, sowie dreidimensionale Statuen mit der Maus zusammenzusetzen. Die Puzzlevarianten sind teils einfach teils anspruchsvoll. Allerdings bestehen fast alle Puzzles aus so wenigen Teilen, daß sie sich durch Ausprobieren in wenigen Minuten lösen lassen. Auf Dauer gestaltet sich die Puzzelei als eintönig, für ein Spielchen zwischendurch ist das Ganze aber ganz gut geeignet. **ag**

Mindestens: P 100, 16 MB RAM, Win9x
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 68% **Sound:** 65%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 55%

Spielerforum

Half-Life

Seite 138



Nachschub: Auf der Cover-CD finden Sie die HL-Zusatzsoftware „Counterstrike". In der Mehrspieler-Modifikation agieren Sie in einer Anti-Terror-Einheit oder Terroristengruppe. Die Anti-Terror-Einheit muß Geiseln befreien und alle Terroristen beseitigen. Die Terroristen versuchen, dies zu verhindern.

Starcraft

Seite 162



Machen Sie sich fit: Die offiziellen Turniermaps von der Broodwar-Meisterschaft in Berlin finden Sie auf der Cover-CD.

Inhalt

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Age of Empires-Kampgne: Rom – der Aufstieg zur Heerin Italiens, Age of Empires-Szenario: Babil
Anno 1602
Map des Monats
Anstoss 2
A3-Quiz von Ascaron
Die Siedler 3
Die beliebtesten Multiplayer Maps – Das große Finale
Grandprix Legends
Meatwater *Grand Prix* *Legends* SoundPack v3.0
FIFA 99
Tor des Monats Juli
Flugsimulationen
Boeing 747-400 Lufthansa „Frankfurt am Main"
Half-Life und Team Fortress
Counterstrike-Mod, Worldcraft Editor (eng.), Bugfixes (dt.)
Need for Speed 4
Drei brandheiße Wagen für *NFS 4*: Peugeot 306 Maxi WRC, den holländischen Polizei-Porsche 911, Subaru 555 Spezial GT Turbo
NHL 99
Puckheads Roster – Highlight aus der GML
Quake 3 Arena
GameStalker v1.05, Game Name Builder v1.22, GL-Setup v1.0.0.106, AE-stats v4.13
Starcraft
Die offiziellen Turniermaps von der Broodwar-Meisterschaft

Half-Life

Sven Gutekunst informiert Sie über Half-Life, Team Fortress und alle anderen Zusatzprogramme.

Sven Gutekunst
18 Jahre, IT-Systemkaufmann
http://www.blackmesa.de (Dateien für Half-Life)
www.halflife.de (News rund um Half-Life)

„Mein Tip: Nutzen Sie Binds! Mit diesen hat man zum Teil enorme Vorteile gegenüber anderen Mitspielern.“



Ich bau' mir eine Welt – nur wie?

Viele Leser werden sich bereits gefragt haben, wie es möglich ist, eigene Levels für *Half-Life* zu erstellen. PC Action will helfen: Funner von www.thewall.de hat uns tatkräftig unterstützt, so daß wir Ihnen in den kommenden Ausgaben den Worldcraft Editor näher erklären können.

Teil 1:

- Worldcraft konfigurieren
- Erstes Level erstellen

Um ein Level zu bauen, benötigen Sie den Worldcraft Editor, den Sie auf der *Half-Life*-CD-Rom finden. Auf dem Deutschen Silberling ist allerdings eine Version des Editors, die sehr kompliziert zu konfigurieren ist. Deshalb haben wir auf die Cover-CD die englische Version gepackt. Sollten Sie das Programm zum ersten Mal starten, müssen Sie zu Beginn die Einstellungen ändern. Wenn Sie eine 3D-Karte besitzen, machen Sie im Menü „3D-Views“ ein Häckchen neben „Hardware Acceleration“. Im Menü „Textures“ müssen Sie die „Tapeten“ angeben. Sie befinden sich im Verzeichnis ..\Half-Life\valve. Für jede dieser wad-Dateien, die die Texturen (Oberflächenstrukturen) enthalten, müssen Sie auf „Add WAD“ klicken und sie wählen. Sie benötigen nur die Dateien halflife.wad, liquids.wad und decals.wad.



So sieht das Menü für die Texturen aus.

Wenn Sie alles fertig konfiguriert haben, sollte dies in etwas so aussehen.

Jetzt wechseln Sie in das Menü „Game Configurations“ und ändern folgendes:

- Configuration: Auf „Edit“, dann auf „Add“ klicken; half-life eintippen; OK und Close klicken.
- Game Data Files: „halflife.fgd“ auswählen; „Add“ klicken.
- Game Directory: Installationspfad von *Half-Life* angeben.
- RMF Directory: Angeben, wo Ihre Levels abgespeichert werden sollen.
- Palette file: Datei „Wc.pal“ angeben (ist im Worldcraft-Verzeichnis).

Das nächste Menü

Nun wechseln Sie in das Menü „Build Programms“. Dort ändern Sie folgendes:

- Game: hl.exe angeben (ist im *Half-Life* Verzeichnis).
- BSP program: „qbsp2.exe“ angeben; (ist wie die nächsten zwei Programme im Worldcraft Verzeichnis).
- LIGHTNING program (QRAD or LIGHT): „qrad.exe“ angeben.
- VIS program: Datei „vis.exe“ angeben.
- Place compiled maps: Verzeichnis angeben, in das die fertigen Levels kopiert werden sollen (..\Half-Life\valve\maps).

Und los geht's

Nachdem Sie mit „Strg + N“ eine neue Karte erstellt haben, können Sie einen ersten Raum bauen. Vor sich sehen Sie vier Fenster, von denen eines schwarz ist. Das ist die 3D-Ansicht. Die anderen drei Fenster zeigen Ihren Level von der Seite, von vorne und von oben. Das Fenster rechts oben ist zunächst das wichtigste. Es zeigt Ihren Level aus der Vogelperspektive. Mit einem Klick auf das „Block Creation Tool“ können Sie einen Quader „bauen“. Danach drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie das erstellte Objekt

Beispiele für Binds

Geduckt bleiben

Der Spieler bleibt solange geduckt, bis die Taste erneut gedrückt wird. Dafür müssen Sie exakt folgende Befehlszeilen in den Editor eintippen (Leerzeichen beachten)!:

alias duck_on „alias duck duck_off; +duck“
alias duck_off „alias duck duck_on; -duck“
alias duck duck_on
bind Taste duck

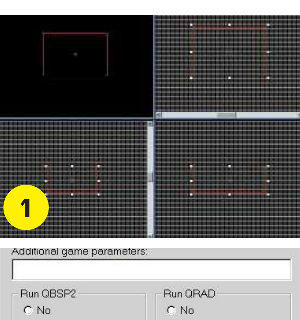
Longjump

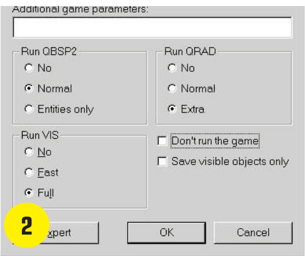
Damit kann der Spieler den Supersprung ausführen. Sie benötigen aber das Longjump-Modul. Sie geben folgende Befehle ein:

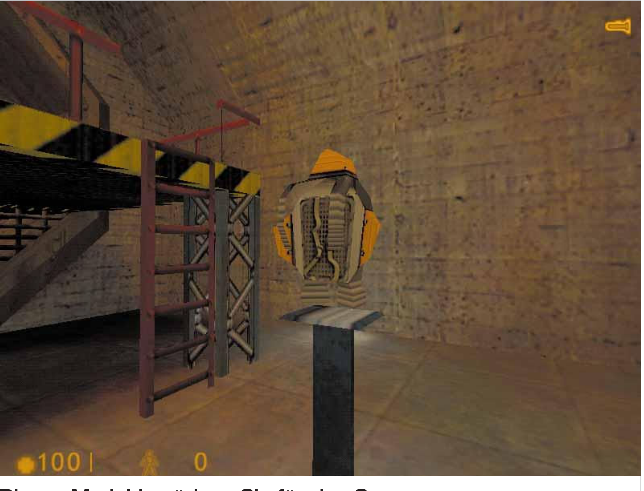
alias +lj „+duck;wait; +jump“
alias -lj „-duck;wait; -jump“
bind Taste „+lj“

Anmerkung: Das Wort „Taste“ müssen Sie natürlich durch Ihre Wunschtaste ersetzen!

mit dem „Selection Tool“, indem Sie es anklicken. Nun drücken Sie die Tastenkombination „Strg + E“, damit sich alle Fenster auf dieses Objekt zentrieren. Sie können die Größe des Objekts ähnlich wie in Grafikprogrammen verändern. Ändern Sie die Größe des Objektes, bis es so wie auf Bild 1 aussieht. Jetzt können Sie dem Objekt eine Textur zuordnen. Dazu klicken sie oben rechts in dem kleinen Fenster auf „Browse“. Hier sehen Sie alle verfügbaren Texturen. Wählen Sie eine mit der Maus aus und bestätigen Sie mit „Enter“. Mit einem Klick auf diesen Button wird dem gewählten (roten) Objekt die gewählte Textur zugeordnet. Jetzt müssen Sie aus dem einfachen Block einen Raum erstellen. Das geht mit dem Werkzeug „Hollow“ unter „Tools“/„Make Hollow“. Die folgende Dialogbox mit „O.K.“ bestätigen. Jetzt haben Sie einen fertigen Raum. Was fehlt, sind zwei Entities: ein „info_player_start“ (Startposition des Spielers) und ein „light-Entity“ (Lichtquelle). Diese Entities erstellen Sie mit dem „Entity Tool“. Klicken Sie, nachdem Sie es aktiviert haben, in den Raum und bestätigen Sie mit „Enter“. Das müssen Sie jeweils einmal für das Licht und für die Startposition machen. Jetzt brauchen Sie erneut das „Selection Tool“, mit dem Sie die Entities anwählen und danach mit „Alt+Enter“ Ihre Eigenschaften







Dieses Modul benötigen Sie für den Supersprung.

angezeigt bekommen. Bei „class“ muß beim einen „info_player_start“ und bei dem anderen „light“ ausgewählt werden. Bei dem Licht müssen Sie ferner auf „Brightness“ klicken, was an einem kleinen Fehler des Programms liegt. Achten Sie darauf, daß beide Entities nicht außerhalb des Raumes oder in einer Mauer positioniert sind. Jetzt können Sie die Karte kompilieren. Das geschieht mit der Taste „F9“. Wenn Sie den Level noch nicht gespeichert haben, fordert Sie Worldcraft auf, es zu tun. Geben Sie der Karte einen Namen. Mit einem Klick auf „Save“ wird die Karte gespeichert. Nachdem Sie im folgenden Fenster alles so eingerichtet haben, daß es wie auf Bild 2 aussieht, können Sie mit einem abschließenden „O.K.“ Ihren Level erst kompilieren und dann starten. In der nächsten Ausgabe der PC Action werden wir uns näher mit speziellen Funktionen beschäftigen.

Drum prüfe, wer sich ewig bindet

Wieso sind Internetzocker so flott? Diese Frage werden Sie sich bestimmt auch schon mal gestellt haben. Die Spieler benutzen keine Cheatcodes, sind aber trotzdem flink. Sogenannte „Binds“ (to bind = verbinden) erlauben es ihnen, Befehle auf eine Taste zu legen. Damit können sie beispielsweise mit einem Tastendruck den „Longjump“ (langer Sprung) ausführen, oder immer geduckt bleiben. Das erleichtert das Spielen und sie sind ein wenig flinker am Drücker (Wir wollen Ihnen ab dieser Ausgabe ein paar Beispiele liefern – weitere folgen in den kommenden Ausgaben). Spieler können auf zwei Arten Binds eingeben:

1. Sie starten das Spiel und geben in der Konsole die Bind Befehle nach einander ein. Die Konsole bekommen Sie während eines Spiels mit der Taste „^“ (Taste links neben der 1).

2. Sie starten einen Editor wie zum Beispiel das Notepad oder den MS-DOS Editor. Dort geben sie die Bind-Befehle ein und speichern die Datei in ..\half-life\valve als „binds.cfg“ ab. Um die Binds benützen zu können, müssen sie in der *Half-Life*-Konsole „exec binds.cfg“ eingeben. Diese Methode hat den Vorteil, daß sie die Bind-Befehle nicht immer wieder eingeben müssen und sie gleichzeitig mehrere Befehle ausführen können.

Auf der Cover-CD

Counterstrike
Mehrspieler-Modifikation (ins Hauptverzeichnis von *Half-Life* entpacken). Code: 9872248701
cstrike21.zip

Worldcraft Editor (eng.)
Bauen Sie Ihre eigenen Levels!
wc21.exe

Bugfix
Die neuesten Patches für die Deutsche Version (näheres siehe ReadMe).
g10101011.exe
g10111013.exe

Schauspieler gesucht

Half-Life macht es möglich, daß Ihre Aktionen im Spiel wie bei einem Film aufgezeichnet werden. „Time Demo“ ist das Stichwort. Und so wird's gemacht:

1. Half-Life starten; Spiel beginnen.
2. Konsole öffnen (Taste links neben 1).
3. Befehl eingeben: „record Dateiname“ (für Dateiname können Sie eine Bezeichnung Ihrer Wahl vergeben).
4. Die Aufzeichnung wird unter ..\Half-Life\valve abgespeichert.
5. Aufzeichnung stoppen: Erneut Konsole öffnen und „stop“ ein geben.
6. Aufzeichnung ansehen: In der Konsole „timedemo Dateiname“ eingeben.


Hier können Sie die Konsole von Half-Life sehen. In der unteren Zeile gibt man den Befehl ein, um eine Aufzeichnung zu starten.

Quake 3 Arena

Als „Aeon" ist Christoph einer der Veteranen in der Onlinespiel-Szene. Er versorgt Sie mit allem Wissenswerten um Q3 Arena.

Christoph Loewe
30 Jahre, Doktorant
http://www.quake3arena.de

„In freudiger Erwartung harre ich des nächsten Q3Tests mit Bots und Entwicklungstools für Mods. Gruß an [THC]Conti, Imper und [F\N\S]."



Action in der q3test1 Map.



q3test's interner Server Browser.



So wird bequem der eigene Server eingerichtet.



Tastenbelegung: Der Sarge folgt jeder Taste.

Nun ist Q3Test 1.08 da

Auch im Monat August bescherte uns id Software eine neue Version des *Q3Test*. Die MacOS- und Win32-Version waren gleich verfügbar, nur auf die Linux-Version mußten die Admins recht lange warten. Die Verbesserungen sind im wesentlichen Bugfixes, einige nette Neuerungen gibt es dennoch. Die neue Version steht unter anderem auf www.q3a.de oder www.quake3arena.de zum Download bereit.

Neues Model

Als kleine Entschädigung für die Mac-User, die lange auf ein *Q3Test*-Update warten mußten, hat Graeme Devine von id alle Versionen des neuen *Q3Test* als Bonus ein neues Spielermodel mitgegeben. Das „Sarge"-Model ist ein stämmiger Q-Marine samt brennender Zigarre im Mundwinkel. Leider können Sie dieses Model noch nicht über das Menü auswählen. Über die Konsole (^-Taste) genügt es, „model sarge" einzugeben, und schon rennt man als Marine im Mehrspieler-Modus umher.

Das neue Interface

id hat das Benutzer-Interface stark verbessert. Schon Version 1.07 besaß einen Mauszeiger in der Form eines Fadenkreuzes, um Einstellungen in den Menüs vorzunehmen. So wird es auch Einsteigern leicht gemacht, sich schnell zurechtzufinden, und das lästige Eintippen von Konsolenkommandos wird damit auf ein Minimum reduziert. Beim individuellen Einstellen der Maus und Tastaturbelegung wird ein voll animiertes Spielermodel angezeigt. Wenn zum Beispiel die „Ducken-Taste" belegt wird, duckt sich auch die daneben abgebildete Figur.

Der eingebaute Server Browser

Spiele wie *Half-Life* und *Unreal* haben es den Spielern relativ leicht gemacht, laufende Server im Netz zu finden. Seit Version 1.07 hat auch *Q3Test* einen sogenannten Server-Browser eingebaut. Es genügt nun, *Q3Test* zu starten und „Internet Games" auszuwählen. Flugs wird eine Verbindung zu einem Master-Server aufgebaut und eine Liste der Servernamen, Pin g, Name des Levels und Zahl der Spieler auf dem Server erscheinen in dem Browser-Fenster, zusätzlich wird sogar ein Bild mit dem momentan gespielten Level angezeigt. Eine einfache Filterfunktion wurde natürlich auch in den Browser integriert. Damit lassen sich Server mit bestimmten Maps oder Spielmodi auswählen. Tragen Sie



Der grimmig dreinschauende Sergeant mit Zigarre.

Deutsche „Q3A" Clans

Ocrana http://www.ocrana.de
Der „Klassiker" noch aus *Q*- und *Q2*-Zeiten, edle sehr professionelle Seite, mit News, Clanwars, Members, Files, Servers, Features, Links, Guestbook, Challenge und About.

MTW http://www.mortal-teamwork.de
Erfolgreicher „alter" Clan, in englisch gehaltenen Seiten mit News, Members, Info, Clanwars, Demoland, Guestbook, Forum, Files und Events.

Fus!on http://www.planetfusion.de
Auch schon recht lange etabliert, schöne Seite, sehr aktuell und informativ, hilfsbereite Jungs, werden *Q3A DM, CTF* und wohl auch *RA2* spielen. Mit News, Clan Infos, Clanwars, Leagues, Events, FAQ, Files, Links, Guestbook und Server.

POD http://www.ping-of-death.de
Noch einer der bekannteren Clans, wie der Name sagt „Pinglamer wie sie im Buche stehen " – nette Seite mit News, Infos, Members, Battles und Links, „Hi Climax".

ECS http://www.ecs-clan.de
Informative Seite mit News, Members, Clan Wars, Challenge, Downloads, Guestbook, Server und guter Links-Sektion.

OctAgoN http://octagon.gametown.de
Sind ein kreativer Haufen, Flash Seiten, Mapbau. Seite mit News, Members, Clanwars, Msg-Board, Allies, Lans, Files & Art, Challenge, Guestbook, Join the Crew, Links und Feedback.

Neuerungen in v1.08

- Bei FOV >90 werden Waffen richtig angezeigt.
- Anzeige wird aktualisiert beim Intermission.
- Tournament Warteschlange für Zuschauer repariert.
- Spectator sind nun im „fly mode", können Teleporter nutzen.
- „timescale"-Schummeln behoben.
- „rcon" fixed.
- Fadenkreuz und Namen im Zuschauermodus sichtbar.
- Chatten via Konsole geht nun im Intermission.
- Und viele weitere Bugfixes.



Der Q3A Bus bestückt mit 8 Athlons.

Auf der Cover-CD

GameStalker v1.05
Server Browser für Linux und Win32.
gamestalker-1.05-gtk-dynamic.tar.gz
gamestalker-1.05-gtk-src.tar.gz
gamestalker-1.05-windows-src.zip
Game Name Builder v1.22
Bunte Namen für q3test, Quake, QW und HexenWorld.
GameNameBuilder122.exe
GLSetup v1.0.0.106
Grafiktreiber Update Utility.
glsetup106.exe
AEstats v4.13
Spielerstatistiken, neu mit Team Fortress & KP Support.
AEstats-v4.13.zip

dazu im Feld „Keywords" eines der folgenden Schlüsselworte ein: „ffa", „tourney", „deathmatch", „team" oder „tournament". Anschließend einen Server wählen, auf „Go" klicken und schon wird eine Verbindung aufgebaut. Viel Spaß beim Spielen. Leider läßt sich noch keine Favoritenliste zusammentragen und speichern, jedoch dürfte dieses Feature in der Endversion vorhanden sein.


Haben Sie mal Feuer bitte?

Der Q3A Bus auf Tournee

id hat sich im Vorfeld des Erscheinens von *Quake III Arena* eine wirklich interessante Werbekampagne ausgedacht. Ein schwarzer Bus wurde allseitig mit *Q3A*-Logos beklebt und mit acht Spielterminals ausgestattet, in denen brandneue AMD-Athlonprozessoren für die richtige Leistung sorgen. Dieser Bus wird den Süden und den Südwesten der USA durchstreifen und bietet neben der Möglichkeit, *Q3Test* in außergewöhnlicher Atmosphäre zu spielen, DIE Gelegenheit mit einigen Leuten des id-Teams zu reden. Schauen Sie sich doch einfach auf http://www.quake3arena.com/roadtour/index.html ein wenig um.


Sergeant mit Gauntlet neben dem Quad in der q3test1.

Neue Spielmodi in Q3A?

Neben den bisher schon bekannten Spielmodi „FFA" (Free For All = Deathmatch), „Tournament Play" (also 1on1) und „Team Deathmatch" (in Teams spielen) wird nur ein weiterer Spielmodus hinzukommen: „Capture The Flag" (CTF). Hier versuchen zwei Teams die gegnerische Flagge zu stehlen und in die eigene Basis zu bringen. Es wird also leider kein Rocket-Arena-Modus in *Q3A* eingebaut. Im Vergleich zu *Unreal Tournament*, das stolze sieben Multiplayermodi haben wird, ist das etwas dürftig. Aber zum Glück gibt es genügend Mod-Autoren da draußen.


Der Sarge hat die Plasma Gun im Griff.


Sarges Lieblingsspielzeug: Der Raketenwerfer.

Der nächste Q3Test ?

Auf die Frage ob es noch weitere Maps oder Models im *Q3Test* geben wird, antwortete John Carmack „nein". Es wird allerdings Mitte September noch einen weiteren *Q3Test* geben, dieser hat neben einem Single-Player-Spiel, dank der künstlichen Spieler (Bots), auch eine sogenannte „Virtual Machine" eingebaut. Interessant für Mod-Autoren wird die Verfügbarkeit aller Entwicklungstools wie den Kompilern und dem Source Code sein.
Möglicherweise wird das Rocket Arena Team gleich zum Erscheinen von *Q3A* „RA3" zusammengebaut haben.

Das kleine Q3A-Lexikon

Master Server
Verwaltet Listen mit Server-IPs und -Namen. Ist eine zentrale Sammelstelle für Spieleserver, die gerade online sind.
Server Browser
Programme wie GameSpy fragen die Master Server ab und holen sich so eine Liste der momentan aktiven Spieleserver. Der Spieler wählt dann aus Listen, die z.B. nach Ping sortiert sind einen Server aus.
Clan
Gruppierung von Onlinespielern, die das Spielen im Netz gemeinsam, unter einen Clannamen, erleben wollen. Es werden WWW-Seiten aufgebaut, sich gegenseitig geholfen, Tips und Spielestrategien ausgetauscht, Treffen für Trainingssessions geplant, gegen andere Clans im Teamplay gespielt und vieles mehr.

Unreal Tournament

Unser Experte Dominik Haubrich informiert über die Unreal-Szene und sammelt für Sie Tips und Tricks von Profis.

Dominik Haubrich
alias WiZZårÐ (UçÐ)
21 Jahre
Student Wirtschaftsinformatik
Ûñrèål Çõmmûñïty ÐèûtsçhlåñÐ
http://www.UnrealNet.DE

Das Ereignis des Monats, vielleicht sogar das Ereignis des Jahres war für mich der Moment, als ich das erste Mal meinen virtuellen Fuß auf eine Unreal-Tournament-Karte setzte. Nach dem ersten erzielten Frag war klar, jenes Spiel gilt von nun an für mich persönlich als die schönste Nebensache der Welt.

Unreal Tournament – Einführung

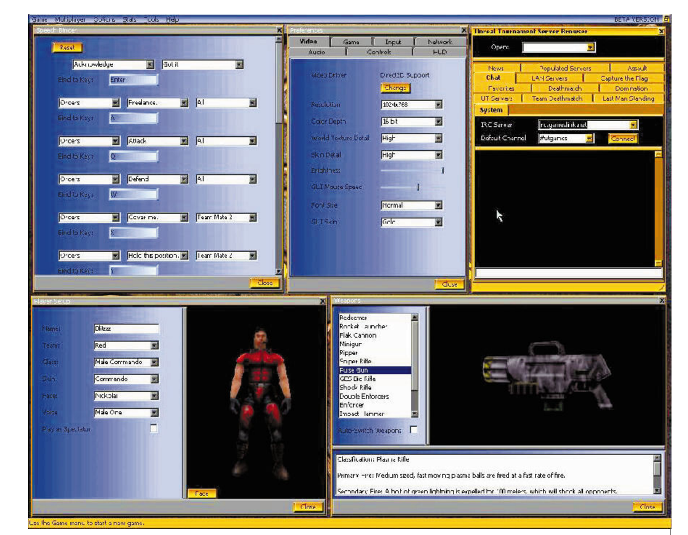
Entgegen anderslautender Gerüchte, welche bis vor kurzem noch in der internationalen *Unreal*-Szene kursierten, existiert laut Epic noch keine Final-Version des vorab mit PC-Action-Gold ausgezeichneten 3D-Shooters. Zu Redaktionsschluß hieß es offiziell, das Spiel befinde sich in einer abschließenden Optimierungsphase. Die Fehler, die seinerzeit beim überhasteten Release des Vorgängers *Unreal* unterliefen, allem voran die nahezu ungenügende Mehrspielermodus-Performance, sollten und dürfen in *Unreal Tournament* kein Kritikpunkt mehr sein. Denn trotz großangelegten Botmatch-Optionen, dreht sich bei *Unreal Tournament* eigentlich alles um den Kampf Mensch gegen Mensch, sei es über die hoffentlich bald in rauhen Mengen existierenden *UT*-Server im Internet, oder aber über das lokale Netzwerk. Von der fast finalen *UT*-Betaversion konnte ich mir anfang dieses Monats selbst ein Bild machen. Auf Einladung der PC Action verweilte ich an einem regnerischen Samstagnachmittag im Nürnberger Verlagshaus, um erste Erfahrungen und Eindrücke vom kommenden Stern am Shooter-Himmel zu sammeln. Mit einer gewissen Portion Vorfreude im Bauch und mit der standesgemäßen Hardware im Rücken (PentiumIII-450,128MB RAM, 3dfx V3-3000) machte ich mich ans Werk. Nachdem ich mir das rasante Intro (vergleichbar mit der Schlußsequenz des Vorgängers) zu Gemüte geführt hatte, welches die grafischen Möglichkeiten der Engine (die vom Hersteller empfohlene Hardware vorausgesetzt) eindrucksvoll unter Beweis stellt, gelangte man zum Herzstück des Spiels, die Menüoberfläche im optisch ansprechenden Desktop-Design. Sie stellt den Ausgangspunkt dar für wirklich alles, was bei *Unreal Tournament* in irgendeiner Art und Weise relevant ist, angefangen bei den persönlichen Einstellungen und Konfigurationen, die beim ersten Start vom Spieler vorgenommen werden sollten. Trotz des komplexen Optionsumfangs ist es nicht schwer, Herr der Lage zu bleiben, da sämtliche Punkte fein säuberlich sortiert in aussagekräftigen Menüs und Untermenüs abgelegt sind. Fast schon intuitiv findet man sich zurecht, ein klarer Pluspunkt gegenüber dem Vorgänger *Unreal* und auch ein klarer Pluspunkt gegenüber der versammelten Genre-Konkurrenz, wenn man überhaupt UT mit einem anderen Shooter angesichts des völlig neuen Spielkonzepts vergleichen kann. Ebenso schnell und gezielt wie die Konfigurationseinstellungen zu bewerkstelligen sind, läßt sich auch einem Spiel im Internet bzw. LAN beitreten. Dies geschieht über den integrierten Serverbrowser. Zu diesem äußere ich mich ausführlicher in der nächsten Ausgabe, da zu diesem Zeitpunkt noch keine UT-Server im Internet zur Verfügung standen. Wer hingegen viel Wert auf geselliges Zusammensein mit Gleichgesinnten legt, dem kommt der mitgelieferte vollwertige IRC (Internet Relay Chat)-Client gerade recht. Die spannendsten Szenen kann man so noch nach dem Match zusammen mit seinen Mitspielern Revue passieren lassen. Sieht man sich mitten im Eifer des Gefechtes veranlaßt, dem Chat einen kurzen Besuch abzustatten, kein Problem: dieser läuft parallel mit. Ein Druck auf die Esc-Taste und schon befindet man sich wieder auf dem *UT*-Menüdesktop, ein simpler Klick mit der Maus und der Chat ist wiederhergestellt. Die Steuerung im Spiel steht der glänzenden Menünavigation in keiner Weise nach.



D-Day läßt grüßen: Das angreifende Team dürfte es schwer haben, die Bastion zu stürmen.



ASMD-Spezialisten können aufatmen, die mächtige Waffe ist auch bei UT mit von der Partie.



Sie können sich diverse Menüfenster auf dem UT-Desktop anordnen, mit einem Druck auf die Esc-Taste gelangen Sie jederzeit dorthin zurück.



„Who wants some?" Ein Glück, daß Othello im eigenen Team mitspielt, oder wollten Sie Bekanntschaft mit seiner Minigun machen?!



Diese Fregatte gilt es im Assault-Spielmodus mit zu entern und im Erfolgsfall sodann gegen den anstürmenden Feind zu verteidigen.

Mein Tip: Alle wichtigen und oft benötigten Funktionen auf Tasten ablegen, dies kann im Eifer eines Gefechtes sehr von Vorteil sein. Denn in der Zeit, wo Sie ihren Mitspielern über das praktische Pulldown-Menü Anweisungen geben, können Sie sich nicht bewegen, geschweige denn einen Gegner abwehren. In der letzten PC-Action-Ausgabe sind im *UT*-Testbericht die diversen Spielmodi in aller Ausführlichkeit vorgestellt worden. Es reicht aus, wenn ich hinzufüge, daß jeder Modus auf seine eigene Art und Weise attraktiv ist. Die überwältigende Grafik, die perfekt abgestimmten Soundeffekte und die situationsangepaßte Hintergrundmusik tun ihr übriges, um *Unreal Tournament* zu dem zu machen, was *Unreal* zwar mittlerweile in vielen Punkten zeigt, aber doch im Endeffekt nicht restlos bieten kann, nämlich grenzenlose und dauerhafte Motivation auf dem Internet-Mehrspielersektor. Einem ähnlichen Erfolg, den eine bestimmte Produktserie aus dem Haus id-Software aufzuweisen hat, steht somit nur noch die nötige Hardware im Wege, aber die Investition lohnt sich bei Spielen wie diesen in meinen Augen allemal ...

Unreal: Die Karte DmDeck16

Nach den Profitips zu den Karten DmRadikus und DmCurse ist nun die bei Unrealern mit Abstand beliebteste Mehrspielerkarte an der Reihe: DmDeck16. Diese ist übrigens auch als Remake im *Unreal Tournament*-Umfang enthalten. Das Wort erhält Two vom *Unreal* Clan Deutschland (http://www. ucd.de), der sich in den vergangenen Monaten auf dieser speziellen Karte fast das Prädikat „unbesiegbar" erspielt hat.

Unreal: DmDeck16 von [UCD]Two

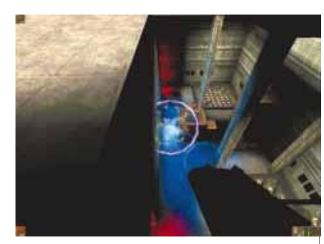
Deck 16 ist eine meiner Lieblingsmaps. Sie eignet sich sowohl für actiongeladene Deathmatches, wie auch für taktikorientierte 1on1s. Das Wichtigste bei dieser Map ist das Einsammeln von Armor, Shield und dem Megahealth-Paket. Ohne diese Dinge hat man in dieser Map keine Chance. Um diese Utensilien einzusammeln, sollte man sich eine feste Route durch die Map stecken und diese anschließend ablaufen. Natürlich wird das einem nicht immer gelingen, weil sich einem der ein oder andere Gegner in den Weg stellen wird, aber man sollte sich dadurch nicht entmutigen lassen und es immer wieder versuchen. Meine Route ist dabei folgende: Man fängt bei dem oberen Eightball an, läuft die Rampe hoch zur Biosuit-Rüstung und holt sich diese, dann springt man von oben auf die Kisten, wo das Megahealthpaket liegt und schnappt sich dieses. Danach läuft man Richtung Aufzüge und läßt sich auf halbem Wege auf die Querverbindung unterhalb des Steges fallen, wo das Energie-Shield liegt. Hat man das Shield eingesammelt, läuft man zu den Aufzügen und schnappt sich die Rüstung. Wenn man schnell ist, hat man so insgesamt 200 Punkte an Gesundheit und 250 an Rüstung! Im Deathmatch ist es natürlich reine Glückssache, die Armor einzusammeln, denn meistens ist ein anderer Spieler schneller.



Der Shield liegt gut versteckt unterhalb des Steges auf der Querverbindung. Aber Vorsicht beim Sprung, die Säure hat schon sehr viele Spielerleben auf dem Gewissen ...

Im Spiel Mann gegen Mann kann nur der Spieler gewinnen, der am geschicktesten Rüstung einsammelt. Wer sich rechtzeitig Armor oder Megahealth schnappen kann, hat gute Chancen.

Zu den Waffen in Deck 16: Mein Favorit ist hier klar die ASMD. Sie ist perfekt für diesen Level. Der primäre Feuermodus eignet sich ideal für die großen Entfernungen und der sekundäre Feuermodus eignet sich sehr gut für den Nahkampf. Ja und dann gibt es noch den großen Knall, die Combo. Dieser Feuermodus ist einfach perfekt. Damit können sie in Deck 16 schnell sehr viele Gegner erledigen. Andere gute Waffen sind hier das Rifle, das sich auch sehr gut für die weiten Räume eignet, die Minigun (die eine sehr gute Allround-Waffe ist), und die Eightball, die aber nur im Deathmatch ihren vollen Einsatz rechtfertigt. Für größere Entfernungen ist die Eigthball nicht sehr sinnvoll, weil die Raketen einfach zu langsam fliegen, und so auch der dümmste Gegner ausweichen kann.



Wenn der Gegner einmal hier unten ist, hat er kaum eine Chance, wieder gesund und munter hoch zu kommen.



Hier befindet sich der günstigste Punkt, um auf die beiden Kisten zu springen. Am hinteren Ende wartet das Megahealth-Paket auf einen neuen Besitzer

Wichtige Dateien

FatboyDm Zusatzmod (4kb):
http://unrealnet.de/files/mods/fatboy.zip
Serpentine Zusatzmod (~2MB):
http://unrealnet.de/files/mods/serpentine8.zip
Unreal Editor Bugfix (~2,7MB):
http://unrealnet.de/files/patches/UnrealED.zip

***Unreal*-Maps (Maps mit absoluten Spitzenratings):**
DmZeitkind:
http://unrealnet.de/mapworld/files/dmzeitkind.zip
DmSiberia:
http://unrealnet.de/mapworld/files/dmsiberia.zip
DmDeCyberEscher:
http://unrealnet.de/mapworld/files/dmdecyberescher.zip

Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter Diablo-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak“ Philipp,
32 jahre, kfm. Angestellter
http://d2wt.gamesmania.com

„Wenn alles klappt, brüte ich gerade an einem ausführlichen Bericht über Diablo2 von der ECTS“



Wenn der Barbar seinen War Cry benutzt, kriegen sogar Zombies noch kalte Füße.

Betaphase

Wenn alles klappt und Blizzard Wort hält, haben bis zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe 1.000 glückliche Spieler sich mit Kaffee und Tiefkühlpizza eingedeckt und alle Kontakte zur Außenwelt abgebrochen, um sich dem *Diablo2*-Betatest zu widmen. Damit erscheint auch die letzte Äußerung von Blizzards Bill Roper nicht unwahrscheinlich, welche besagt, daß Blizzard anstrebt, *Diablo2* bis Weihnachten in die Läden zu stellen. Die Beta-Version ist ausschließlich im Battle.Net spielbar, schließlich ist einer der Gründe für den Test das neue Client/Server-Modell (siehe frühere Ausgaben). Nebenbei geht es natürlich auch ums Bugfixing und Gamebalancing. Der Umfang der Testversion ist begrenzt, sie besteht voraussichtlich aus dem ersten Akt mit allen Quests und Charakterklassen, wohl aber nicht mit allen Skills und Spells. Die Zusage zum Betatest-Termin stammt aus einem der Chats, die Blizzard regelmäßig mit Fansite-Webmastern durchführt. Hier die neuesten Informationen aus dem Chat:

Diablo2 weltweit

Blizzard arbeitet bereits an den Lokalisierungen, die ungefähr zwei bis sechs Wochen nach dem US-Release erscheinen sollen. Voll übersetzte Versionen sind in deutsch, französisch, spanisch, japanisch, italienisch und möglicherweise koreanisch geplant. Eine koreanische Version ist übrigens nicht verwunderlich, dort gibt es achteinhalb mal mehr Battle.Net-User als in den U.S.A.! Des weiteren werden Verpackung und Handbuch noch in viele weitere Sprachen übersetzt.

Neues zum Multiplayer

Gildenhallen werden ein teures Vergnügen, Blizzard will sicherstellen, daß die Gildenhallen wirklich von Gilden, und nicht von Einzelspielern gekauft werden. Der Betatest soll überdies die Frage zu klären helfen, ob ein Spieler auch in mehreren Gilden gleichzeitig vertreten sein kann. Wie bereits beschrieben, können Sie im Spiel Ihre Einstellung zu den Mitspielern festlegen (freundlich, neutral, feindlich). Neu ist, daß diese Einstellung während des Spiels mit verzögerter Wirkung geändert werden kann. Die maximale Spielerzahl liegt weiterhin bei acht, Blizzard denkt allerdings darüber nach, die Möglichkeit zu integrieren, die maximale Spielerzahl zu begrenzen.

Gut gerüstet

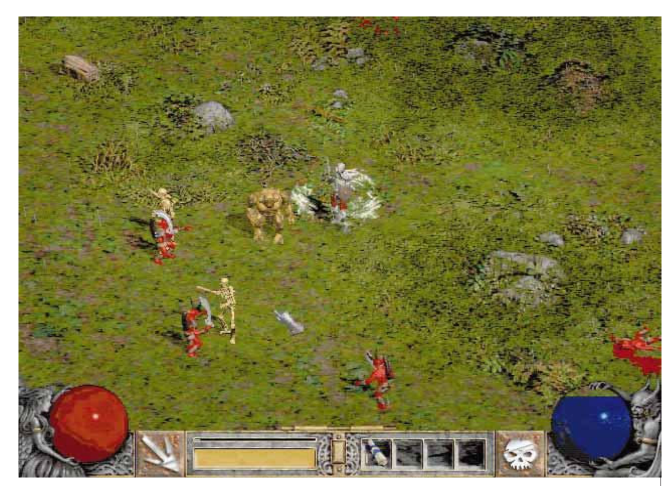
In *Diablo2* sind 48 Basis-Rüstungstypen enthalten sowie 70 Waffentypen, und das beinhaltet noch nicht die Varianten



Auch der Necromancer verfügt über unterschiedliche Rüstungen. Die Bone Armor, die er hier trägt, ist ein echter Leckerbissen.



Die Amazone ist in arge Bedrängnis geraten und versucht sich mit Magie aus der Affäre zu ziehen.


Der Necromancer hat es nicht nötig selbst zu kämpfen. Hier hetzt er einigen Fallen Ones Skelette seinen Golem auf den Hals.

durch verschiedene magische Attribute und die beliebten Unique-Items. Da die magischen Attribute zufällig vergeben werden, ist es nahezu unmöglich zu sagen, wie viele Waffen und Rüstungen es geben wird. Spieler mit Hang zur Sammlerleidenschaft bekommen also erheblich zu tun. Zusätzlich gibt es Handschuhe und Helme, die auch die Rüstungsklasse erhöhen und magische Attribute haben können. Und nicht zuletzt auch noch Stiefel, die mit entsprechenden Eigenschaften Auswirkung auf die Geschwindigkeit des Spielers haben.

Weitere Details

- Die Anzahl der Golems und anderer beschworener Kreaturen hängt vom Skill und den dafür vergebenen Punkten ab. Ebenso hängt Sie Stärke der Kreatur davon ab.
- Einige Gegenstände mit entsprechenden Steckplätzen können Sie mit Juwelen versehen, die magische Eigenschaften verleihen. Neu ist, daß diese Juwelen an bestimmten Schreinen aufgewertet werden können.
- Der Barbar verfügt über sogenannte „Combat Masteries", die die Wirkung des jeweiligen Waffentyps erhöhen.
- Einer der Flüche des Necromancers, „Amplify Damage", verstärkt für einen gewissen Zeitraum die Treffer, die sie dem Gegner, der unter diesem Fluch leidet, verpassen.
- Außer einigen Obermonstern gibt es diesmal keine Gegner, die gegen alle drei Magietypen der Sorceress (Fire, Lightning, Cold) immun sind.
- Die Amazone kann mit dem Skill „Multiple Shot" mehrere Pfeile auf einmal verschießen, die Anzahl ist abhängig von den vergebenen Skill Points. Außerdem verschießt sie mit „Strafe" Pfeile auf alle Monster, die sich in einem gewissen Umkreis befinden
- Der Paladin kann auch seine Mitspieler mit Auras schützen

Neues rund um Diablo 2 und Blizzard

Das Thema Romane zu den Blizzard-Welten ist weiterhin aktuell. Die Auswahl der Autoren ist im vollen Gange und Blizzard arbeitet bereits mit dem Verlag an den Buchcovern.

Das Ende des Cheatens? Nachdem Blizzard durch das Client/Server-Modell dem Cheaten im Battle.Net ein Ende bereiten will, hat Bill Roper nun auch bestätigt, daß es keine Cheat-Codes für den Einzelspielermodus geben wird.

Es ist nicht ausgeschlossen, daß es zu einem späteren Zeitpunkt ein Add-On zu *Diablo2* geben wird. Blizzard will die Entscheidung abhängig davon treffen, wie gut sich das Spiel verkauft und wie man es noch verbessern kann.

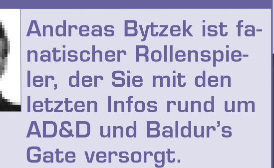
Bill Roper hat für die ECTS die Bekanntgabe neuer Produkte angekündigt. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

Tip: Wer noch auf der Suche nach einer Gilde ist, oder seine eigene etwas bekannter machen will, sollte sich mal das Gildenweb (http://www.gdl-home.de/gildenweb/index.html) näher anschauen. Dort sind zur Zeit 110 *Diablo-/Diablo2*-Gilden gelistet


Der Paladin versucht sich mittels der Aura „Cold Resist" vor den gefährlichen Kältezaubern der Dämonen zu schützen.


Offensichtlich war es keine gute Idee, dem Barbaren die Brücke zu verstellen. Die beiden Buschmänner bleiben hart und greifen weiter an. Ein paar Treffer mußte der Charakter schon einstecken.

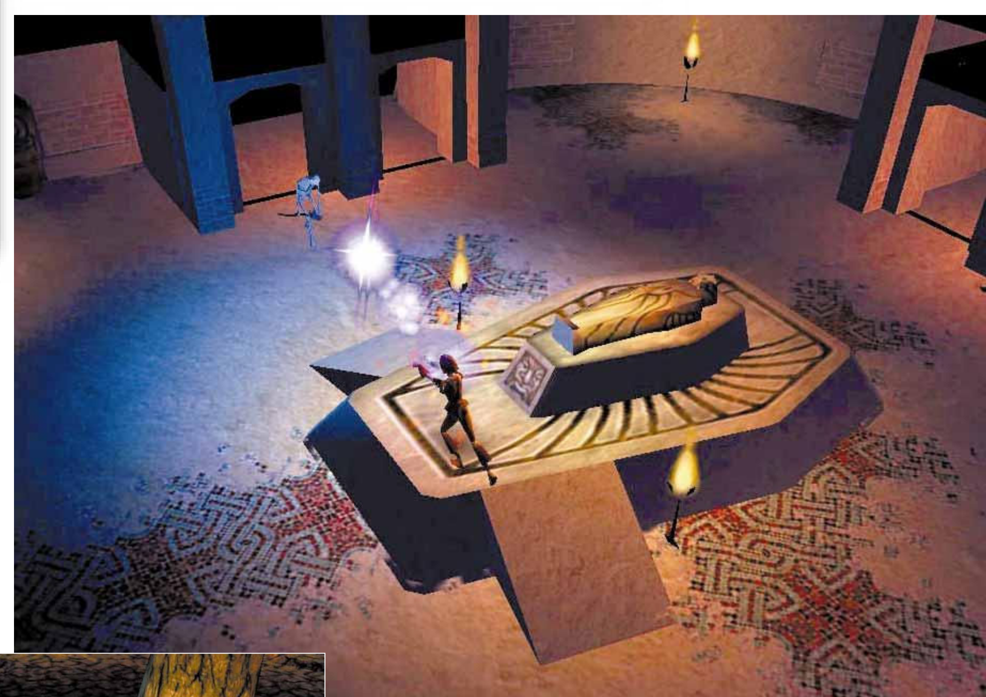
Baldur's Gate



Andreas Bytzek ist fanatischer Rollenspieler, der Sie mit den letzten Infos rund um AD&D und Baldur's Gate versorgt.

Andreas „Kahless" Bytzek
22 Jahre, System-Administrator
http://baldur.gamesmania.com

„Ich freue mich schon darauf, mit meinem bösen Charakter die Schwertküste in Angst und Schrecken zu versetzen."



Das Skelett hat gegen diesen Zauberspruch keine Chance.

Neverwinter Nights Special

Wie in der letzten Ausgabe vorausgesagt, hat Interplay das Online-Rollenspiel *Neverwinter Nights* auf der GenCon 99 offiziell angekündigt. Aus diesem Grund sind nun einige Fakten zu dem Online-Rollenspiel in den Vergessenen Welten verfügbar. Für die Grafik wird eine spezielle Version der Omen-Engine genutzt. Diese Engine wurde ursprünglich für *MDK 2* entwickelt. Sie steuern Ihren Helden also in echter 3D-Umgebung durch die Schwertküste. Allerdings nicht aus einer First-Person-Perspektive, sondern in einer freien Ansicht. Dabei haben Sie eine drehbare Kamera, sowie ein stufenloses Zoom zur Verfügung. In der nördlichen Region der Schwertküste, mit Neverwinter im Süden und Luskan im Norden, können Sie mit insgesamt sieben Rassen und zwölf verschiedenen Klassen ihre Abenteuer bestehen. Dabei stehen Ihnen ungefähr 200 verschiedene Monster gegenüber, darunter auch riesige Drachen. Natürlich setzt Bioware wieder die AD&D Regeln um. Im Gegensatz zu *Baldur's Gate* wird man in der Story nicht dazu „gezwungen" Gutes zu tun, so daß es in *Neverwinter Nights* Sinn macht, einen bösen Charakter zu spielen.

Die Transparenzeffekte sind anhand des Wassers gut zu erkennen.

Baldur's Gate Online

Wie in einem Online-Rollenspiel üblich, steuern Sie keine ganze Party, sondern nur einen Charakter. Die Charaktere können in *Neverwinter Nights* zwei Waffen gleichzeitig benutzen. Wie in *Baldur's Gate* wird es wieder die umstrittene Begrenzung der Charaktere geben. Anstelle der Erfahrungspunkte ist jedoch der erreichbare Level begrenzt. Charaktere können bis Level 20 aufsteigen, was nach AD&D eine ganze Weile dauern dürfte. Zum Vergleich: In *Baldur's Gate* kann man nur bis Level acht oder neun aufsteigen. Es wird möglich sein, den eigenen Charakter aus *Baldur's Gate* und allen Mission Packs zu importieren. Ähnlich wie bei *Quake 3 Arena* kann jeder einen Spielserver eröffnen. Wer einen Server startet, ist automatisch der sogenannte Dungeon Master. Er legt unter anderem fest, ob Playerkilling möglich ist. Spielserver sind durch Portale miteinander verbunden. Allerdings wird es auch möglich sein, den Server-Zugang zu begrenzen zum Beispiel für den eigenen Freundeskreis. Außerdem sind spezielle Spielmodi für Gilden geplant, deren Entstehung man gezielt fördern will. Es wird keine monatliche Gebühr geben. Allerdings kann es sein, daß Interplay später kostenpflichtige neue Gegenden auf eigenen Servern anbieten wird. Die Kommunikation über Echtzeit-Sprachübertragung wird bereits im Spiel integriert sein. Mit dem mitgelieferten Editor können Sie sich Ihre eigene Welt erschaffen. Angeblich soll das Spiel schon im Laufe des nächsten Jahres erscheinen.



Bei dieser Riesenspinne sollte sich die Heldin ganz schnell etwas einfallen lassen.



Die Dämmerung bricht an. Gut erkennbar: Der große Zoombereich.

EverQuest

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter EverQuest-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque aka. Iceholder (Solusek Ro)
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodes.org

„Es gibt nichts Schöneres in EverQuest, als mit Freunden neue Gebiete zu erforschen und dabei große Abenteuer zu erleben."



Das Leben in Norrath ist für einige Rassen gefährlich. Dieser Zwerg war wohl uneingeladen zum Grillfest erschienen.



Viele Spielgebiete werden von schlagkräftigen Wachen beschütz, hier ist ein Wächter im Wald von Nektoulus zu sehen.

Eine starke Truppe

Obwohl man *EverQuest* auch alleine spielen kann, handelt es sich eher um ein gruppenorientiertes Spiel. Schließlich sind viele interessante Aufgaben nur im Team zu bewältigen. Bei *EverQuest* können sich bis zu sechs Spieler zusammenschließen und gemeinsam auf die Jagd nach Abenteuern gehen. Erfahrungspunkte und Schätze werden grundsätzlich unter allen Gruppenmitgliedern aufgeteilt. Für den Erfolg eines Teams ist die Ausgewogenheit der Charaktere von entscheidender Bedeutung. Um sich optimal ergänzen zu können, sollte darüber hinaus jeder die Stärken und Schwächen seiner Kameraden kennen. Als Mitglieder einer Gruppe empfehlen sich insbesondere Wizards und Druiden. Diese haben ab einem bestimmten Level die Fähigkeit, ganze Gruppen zu teleportieren. Schneller kann man sich in Norrath nicht fortbewegen. Andere Möglichkeiten wie Schiffsfahrten, inklusive Sightseing, offenbaren zwar so manchen malerischen Eindruck, sind aber eben deutlich langsamer. Nachdem ein Anführer bestimmt worden ist, der in Zweifelsfällen die Entscheidungen trifft (z.B. ob ein neuer Charakter der Heldengruppe beitreten darf), kann es losgehen.

Kleine Monsterkunde

Je nach Abenteuerlust und Level der Spieler, stehen einem in *EverQuest* zahlreiche Dungeons offen. Viele Monster und sehr begehrte Gegenstände erwarten die Helden dort. Jeder Dungeon dient dabei einer anderen Monsterspezies als Behausung. Zum Beispiel bewohnen die sogenannten „Frogs", eine froschähnliche Rasse, den Dungeon „Guk". Dieser Dungeon mittleren Schwierigkeitsgrads hat eine beeindruckende Atmosphäre. Ein leichter Nebel wabert über den Boden, tiefe Decken erzeugen ein beklemmendes Gefühl. „Frogs" sind die Todfeinde aller Trolle und Oger, aber auch wenn ein Charakter einer anderen Rasse sie angreift, merken sich das die Monster. Hat sich der Spieler die Monstergruppe erst einmal zum Feind gemacht, wird er ab sofort attackiert. Die „Frogs" sind eine sehr gesellige Truppe und fast nie alleine anzutreffen. In kleinen Gruppen bewachen sie ihr Reich. Aufgrund dieses Verhaltens müssen Spieler aufpassen, falls Sie diesen Dungeon betreten wollen. Schwer verwundete „Frogs" versuchen nämlich zu flüchten. Dabei hetzen sie jeden „Frog", dem sie begegnen, auf die Eindringlinge. Es entsteht ein sogenannter „Train", das heißt, eine ganze Meute Monster rennt durch den Dungeon und tötet alles was sich ihnen in den Weg stellt. Nur in einer Gruppe lassen sich solche „Trains" vermeiden, indem man Gegner an der Flucht hindert.



Magische Wesen bevölkern Norrath – Das Evil Eye ist ein gefährlicher Zauberer, der hier von einem tapferen Mönch bekämpft wird.

EverQuest im Internet

Links	Beschreibung	Inhalte
eq.mystics.de	Die deutsche EverQuest-Seite!	Spielerdatenbank, Artikel, Foren
eq.stratics.com	Informationen für Experten	Tabellen zu den Rassen, Klassen, Spells
www.eqvault.com	Basisinformationen	Viele Foren und aktuelle News zu Events
everquest.gamestats.com	Spoiler, Quests	Haufenweise Questlösungen
www.doomguild.com/monitor/	Nekromanten Seite	Alles um die Nekromanten Klasse
http://195.34.143.63/slaughters	Gildenseite	Eine Barbaren-Gilde
www.drachenfels.com	Der Dunkle Pakt	Eine Deutsche Gilde der dunklen Rassen

Ultima Online

Michael Werner ist seit dem Start von Ultima Online begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner,
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
http://www.anats-paladine.de

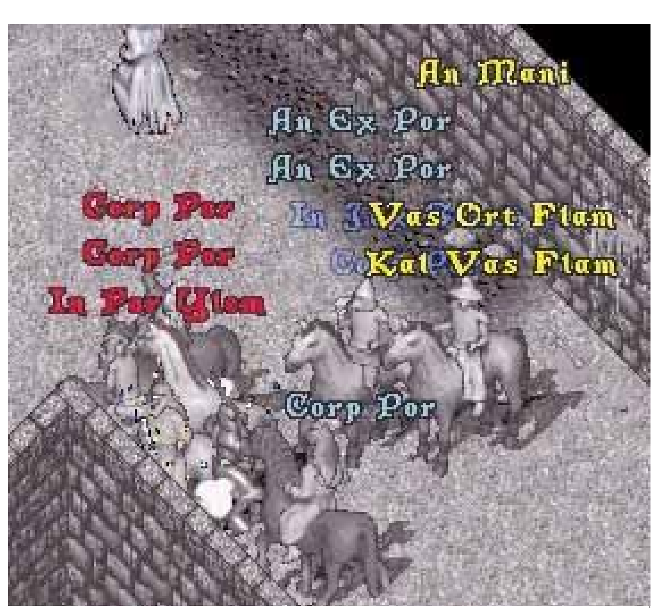
„Ohne die umstrittenen Player Killer wäre Britannia lange nicht so spannend. UO ohne PKiller ist undenkbar."

PK-Alarm

Nachdem Lightbringer in der letzten Ausgabe einiges über den Aufbau eines Playerkillers (PK) erzählte, begleitete ich als Geist die PKs einen Abend. Lightbringer, Lady Zaire, Katharina, Luxis Bunny, Dr. Cartman, Seven und Pepito brachten es fertig, in weniger als zwei Stunden zwölf Spielercharaktere zu töten. Eine Gruppe von sieben Playerkillern ist schon ziemlich groß, entsprechend chancenlos waren die meisten Gegner. Gleich zu Beginn des Abends trafen wir auf eine Gruppe der Gilde EK, die den PKs Paroli bieten konnten. Trotzdem hauchten hier schon zwei Mitglieder der EK ihr Leben aus, wohingegen die PKs keine Verluste zu beklagen hatten.



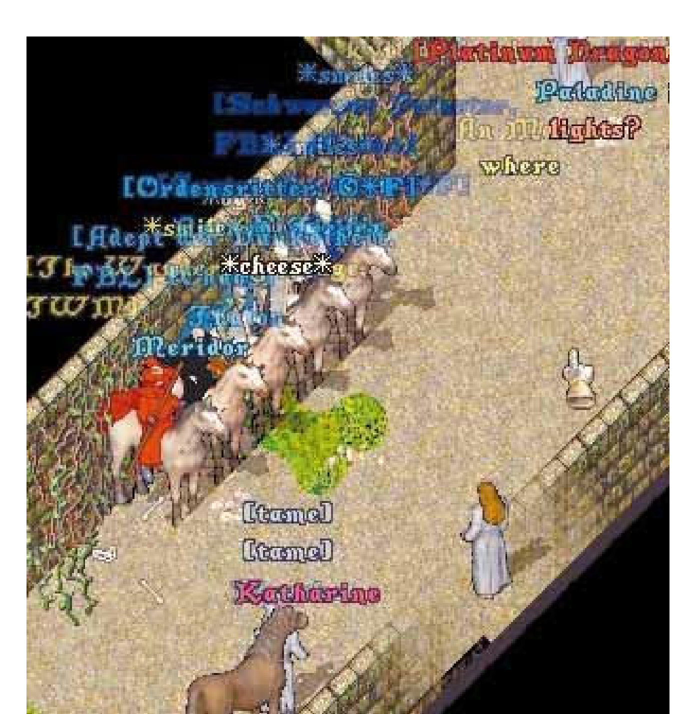
Sieben auf einen Streich – die Playerkiller auf Pferden.



Der Tod kommt für Einzelspieler meistens sehr schnell ...

Spiel mir das Lied vom Tod

Nachdem ein zweiter Angriff der Truppe um Lightbringer auf die EK keine großen Erfolge brachte, beschloß die Truppe, sich etwas weiter unten in Shame umzusehen. Nach einiger Zeit ohne „Feindkontakt" stolperten zwei Spieler in die Arme des Todesschwadrons. Hier stellte sich heraus, daß die PKs schon des öfteren zusammen gespielt haben mußten, denn alles lief immer sehr koordiniert – auch im größten Chaos und Tumult. Die beiden Spieler hatten keine Chance zu entkommen. Die Tatsache, daß PKs zumeist in Gruppen umherziehen, ist ebenso tödlich (für Einzelspieler) wie verständlich: Vergleicht man, was ein Spieler verliert, wenn er von einem Playerkiller gemeuchelt wird, mit dem, was ein Playerkiller verliert, wenn er getötet wird, dann trifft es den Playerkiller um vieles härter als den „normalen" Spieler. Wochenlanges Training des Charakters stehen dann für den PK auf dem Programm, weil er bei jedem Tod bis zu 20% seiner Skills & Attribute verliert, je nachdem wie „erfolgreich" er bis dato gemordet hat. Doch zurück zur tödliche Truppe, die nun weiter nach Covetous zog, wo man während einer Manapause nebenbei zwei Spieler ermordete, die gerade nach Covetous kommen wollten. Kaum mehr als 5-10 Sekunden blieben den Spielern, nachdem sie per Recall dort angekommen waren, schon waren sie tot. Entsprechend reagierte auch der eine oder andere als Geist mit den übelsten Beschimpfungen. Letzte Station meiner Reise mit dem Bösen sollte der Dungeon Deceit werden. Auch hier gab es nach kurzer Zeit zwei Leichen, die sozusagen im Vorübereiten erledigt wurden. Zwei weitere erwischte es schließlich einen Level tiefer innerhalb weniger Minuten.



Die Truppe um Fingolfin, die das Morden der Player Killer im Dungeon Deceit stoppte. Links unten ein toter PK.

Showdown

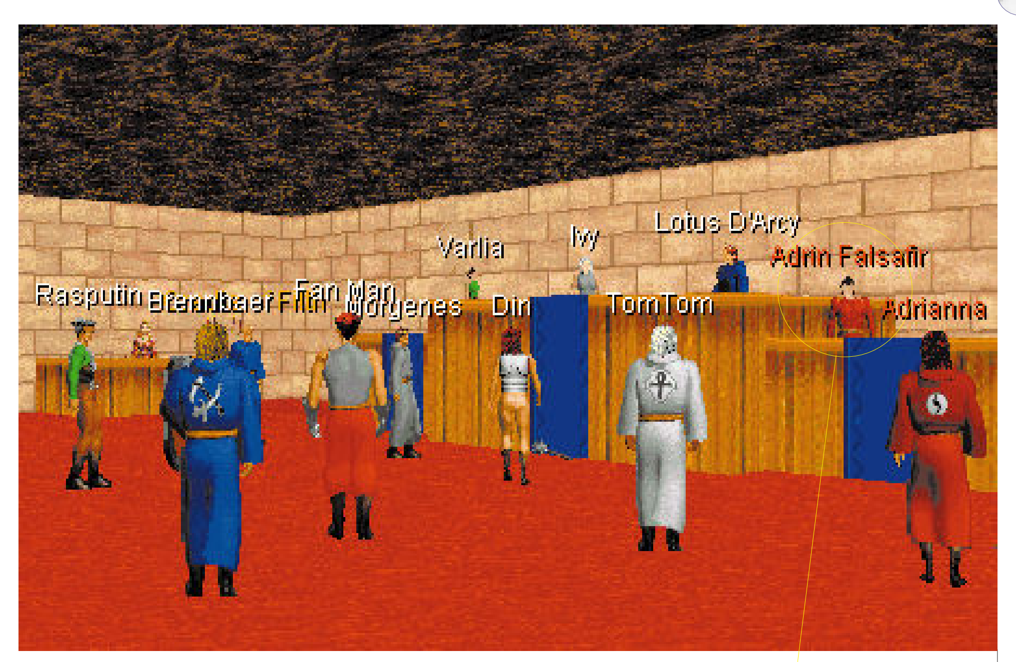
Schließlich rannten die Playerkiller in eine Gruppe, die Ihnen zahlenmäßig überlegen war. Nach einem kurzen Geplänkel, das zeigte, daß hier eine schlagstarke Truppe zugange war, machten sich die Playerkiller auf und davon – allerdings nicht ohne selbst den ersten Verlust beklagen zu müssen. Katharine hatte gegen fünf Spieler keine Chance und stand als Geist neben mir. Das war auch das Ende meines Abends mit den PKs. Ich fand es interessant und bleibe bei meiner Meinung: PKs gehören zu *UO*! Danke an Lightbringer und seine Truppe ...

Meridian 59

Horst Winkler sammelte erste Erfahrungen auf den amerikanischen Servern und ist seit dem deutschen Start als Horwin auf Server 113 dabei.

Horst Winkler
28 Jahre, Informatik-Student, Hanau
Email: Horwin@ritter-der-ehre.com
Homepage: www.ritter-der-ehre.com, www.gamesonline.de/ritter-der-ehre/

„Mit Spannung erwarten wir auf allen Servern den bevorstehende Patch."



Gerichtsverhandlungen locken immer wieder viele Zuschauer an. Hier steht Adrin vor Gericht.

Meridians Gesetze

Wie in jedem Online-Rollenspiel, so gibt es auch in *Meridian* Spieler, die hauptsächlich gegen die Charaktere anderer Spieler kämpfen und sie töten. Im allgemein sind diese Gesetzesbrecher bekannt als Playerkiller oder kurz PKs. Man erkennt Sie an dem rot eingefärbten Namen. Sie sind mit Ausnahme von Server 200, auf dem der Kampf gegen andere Spieler nicht möglich ist, auf jedem Server vertreten. Dabei ist es egal durch welchen Umstand sie „rot" geworden sind. Das bringt diesen Spielern oft Nachteile. Einige der NPCs betreiben keinen Handel mit Mördern oder weigern sich, ihnen einige Zaubersprüche beizubringen. Außerdem bieten ihnen die Städte keinen Schutz mehr. Sie können dort von jedem Mitglied einer Gilde angegriffen werden. Doch zweifelsfrei ist auch die böse Seite eine Bereicherung des Spiels, auch wenn es sehr häufig Diskussionen darüber gibt.

Gesetzlose

Außer den Mördern (rot) gibt es auch noch gesetzlose Spieler (orangefarbener Name). Sie haben entweder versucht einen unschuldigen Spieler zu verletzen oder haben sich des Diebstahls schuldig gemacht. Während ein gesetzloser Spieler durch seinen Tod wieder zu einem gesetzestreuen Spieler werden kann, ist dies für einen Mörder nicht so leicht. Sie können nur durch eine Begnadigung durch den königlichen Justiziar wieder einen weißen Namen bekommen.

Der königliche Justiziar

Um den Spielern die Möglichkeit zu geben, selbst die Gesetzgebung in Meridian zu bestimmen, wird der Justiziar von den Spielern gewählt. Jeder der schon etwas Erfahrung besitzt und als gesetzestreuer Bürger gilt, ist berechtigt seine Stimme sich selbst oder einem seiner Mitspieler zu geben. Dazu muß man zur Assistentin des königlichen Justiziars, Caramo, gehen. Man findet sie im Norden der Stadt Barloque. Um seine Stimme abzugeben, kauft man bei ihr einen Wahlzettel, füllt ihn mit dem Namen des persönlichen Favoriten aus und gibt ihn anschließend an Caramo zurück.

Gerichtsverhandlungen

Der gewählte Justiziar hat nun für die Dauer seiner Amtsperiode (ca. 1 Woche) besondere Fähigkeiten. Er kann Gerichtsverhandlungen einberufen, in denen Mördern der Prozeß gemacht wird. Der Justiziar kann sich über die Verbrechen des Mörders informieren und auch Begnadigungen aussprechen, falls er der Meinung ist, daß der Mörder eine neue Chance bekommen soll. Für die Verhandlungen gibt es ein eigenes Gerichtsgebäude in Barloque, in dem sich der Justiziar, der Verbrecher und die Zuschauer treffen können. Nun hängt es von der Phantasie der Spieler ab, inwieweit eine solche Verhandlung rollenspielerisch ausgemalt wird.

Der Senat

Auf einigen Servern bildete sich in den letzten Wochen ein Senat, der sich ebenfalls um die Gesetzgebung in Meridian kümmert. Der Senat, der sich außerdem noch um die Durchführung und Planung von Events kümmert, wird zwar von den Guides und Barden unterstützt, ist jedoch weitgehend selbstständig und wird von den Spielern gewählt und gebildet. Auf diese Weise gestalten die Spieler ihre eigene Welt mit ihren eigenen Gesetzen, die von Server zu Server unterschiedlich sind.



Caramo, die Assistentin des Justiziars, verkauft die Wahlzettel. Man findet sie in der königlichen Stadt Barloque.

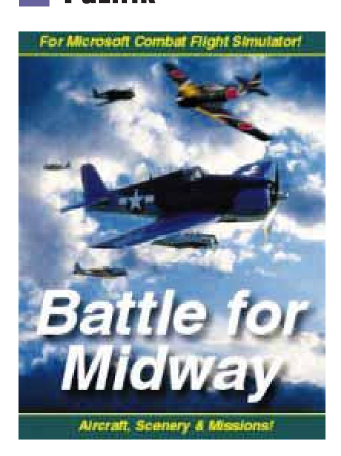
Flugsimulationen

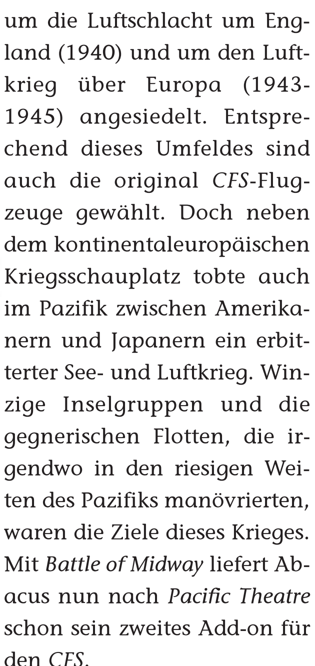
Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von ww.Flightsimulator.de
FLIGHT SIMULATOR MAGAZIN

„Wir haben für diese Ausgabe der PC Action eines der besten Modelle einer Boeing 747-400, der Lufthansa Maschine `Frankfurt am Main´, mit exklusivem Top Avionics Cockpit für den FS-98 ausgesucht.“

Battle for Midway - Luftschlacht im Pazifik





Der Luftkrieg aktueller Flugsimulationen aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges findet fast durchgängig im Himmel über Europa statt. Auch die Szenarien von Microsofts *Combat Flight Simulator* sind um die Luftschlacht um England (1940) und um den Luftkrieg über Europa (1943-1945) angesiedelt. Entsprechend dieses Umfeldes sind auch die original *CFS*-Flugzeuge gewählt. Doch neben dem kontinentaleuropäischen Kriegsschauplatz tobte auch im Pazifik zwischen Amerikanern und Japanern ein erbitterter See- und Luftkrieg. Winzige Inselgruppen und die gegnerischen Flotten, die irgendwo in den riesigen Weiten des Pazifiks manövrierten, waren die Ziele dieses Krieges. Mit *Battle of Midway* liefert Abacus nun nach *Pacific Theatre* schon sein zweites Add-on für den *CFS*.



Die P-38 Lightning gehört zu den Highlights der Flugzeuge in BFM.

Japanischer Bomber Mitubishi G4M1 „Betty“.

Im Midway-Paket findet man die sechs amerikanischen Flugzeuge Douglas SBD-3 Dauntless, Grumman F4F Wildcat, Douglas TBD-1 Devastator, Brewster F2A-3 Buffalo, Boeing B-17 Flying Fortress und als Bonus eine Lockheed P-38 Lightning. Dazu kommen die sechs japanischen Flieger Aichi D3A-1 Val, Mitsubishi A6M2 Zero, Kawanisi N1K1-J George, Nakajima KI43-I Oscar, Mitubishi G4M1 Betty und als Bonus der Prototyp Kyushu J7W Shinden, ein „Pusher“, der nie zum Einsatz kam. Die Flugzeugauswahl – Jäger, Sturzkampfbomber, Torpedobomber sowie Langstreckenbomber – repräsentiert eine Auswahl der für diesen Schauplatz des Zweiten Weltkrieges typischen Muster. Alle Flugzeuge verfügen über „Moving Parts“, also bewegliche Steuerflächen und animierte Klappen und Fahrwerke. Die Cockpits entsprechen dem guten Original-*CFS*-Standard. Die Oberflächentexturen sind aus einem Guß, wirken jedoch stellenweise etwas verwaschen und „gemalt“. Dazu treten bei einigen Flugzeugen sowie Flugzeugträgern Texturfehler auf (mit Grafikkarte TNT2).



Douglas TBD-1 Devastator kurz vor dem Start.

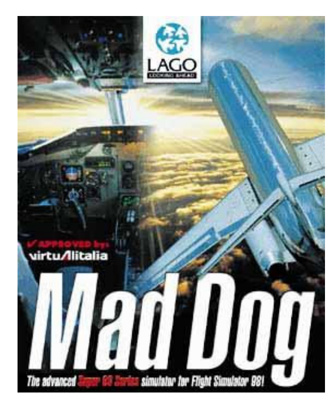
Als Szenario gehört das wasserreiche Gebiet der Coral Sea und Midway-Inseln zum Paket. Wichtiges Element sind natürlich die Flottenverbände, deren Flugzeugträger den Ausgangspunkt vieler Luftmissionen bilden. Wie schon bei *Pacific Theatre* ist der rapide Abfall der Framerate bei der Häufung von Objekten wie Schiffen auffällig. Schließlich runden insgesamt 16 Missionen das *CFS*-Add-On ab, in denen es um die Zerstörung oder Verteidigung von



Start unter Beschuß mit der legendären A6M2 Zero von einem Flugzeugträger aus.

Seezielen oder Inselstützpunkten auf beiden Seiten geht. Für *CFS*-Freaks sowie Aircraft- und Szeneriesammler ist *Battle For Midway* sicher ein Empfehlung wert.

MAD DOG



Eines der legendärsten Zivilflugzeuge war die DC-9-Familie von Mc-Donald Douglas, welche jetzt von Boeing mit der B-717 weitergeführt wird. LAGO Software hat mit *MAD DOG* einen fantastischen *Flight-Simulator*-Zusatz produziert, der sich exklusiv mit der MD-80 Serie und dazugehörigen Panels beschäftigt.

In Pilotenkreisen wird die MD-80 Serie als *MAD DOG* bezeichnet. Viele große Airlines dieser Welt hatten und haben immer noch die MD-80 im Einsatz. Insgesamt werden 12 Flugzeuge der Serie MD 82/83/87 und 88 mitgeliefert. Die Flugzeuge sind mit einem hohen Realitätsgrad entworfen, allerdings fehlen noch Moving Parts. Der Hauptbestandteil von *MAD DOG* sind jedoch die Panels. Im Gegensatz zu anderen Panels sind bei *MAD DOG* tatsächlich alle Schalter – wie im Original – mit ausführbaren Funktionen belegt. Es werden zwei Panel-Typen angeboten. Es gibt die STANDARD- und die EXPERTEN-Version. Die STANDARD-Option richtet sich an die Mehrheit der *Flight-Simulator* Piloten. Die EXPERTEN-Version geht noch eine Stufe weiter und fordert noch genauere Einstellungen für das Fliegen. Auch das beiliegende Handbuch ist vorbildlich. Es werden alle Instrumente mit ihrer Funktion und Wirkungsweise während des Fluges erklärt. Sehr schön ist die parallele Darstellung der STANDARD- und EXPERTEN-Version. Nach Durcharbeit des Handbuches und erfolgreichen Flügen sollte man sich ernsthaft überlegen, doch noch ein richtiger Pilot zu werden! Zusammen mit den Flugzeugen beinhaltet *MAD DOG* noch drei absolut fantastische Add-Ons.

Bei *MARK-7* handelt sich um ein GPWS-Feature. Durch Aufruf dieser Option können Sie sich in jedem Flugzeug-Typ die Höhenangaben vorlesen lassen. Mittels dieses allgemeinen Zusatzes ist man nicht mehr auf ein spezielles Panel-Feature angewiesen. Somit können Sie von der Cessna bis zur Antonov-124 immer kurz vor der Landung die entsprechenden Höhenangaben vorlesen lassen.



Nur für Profis: Im MD-83 Experten-Panel haben alle Schalter und Instrumente die gleiche Funktion wie im großen Vorbild.



Der Arbeitsplatz eines Piloten. Dank virtuellem Cockpit haben Sie jederzeit einen guten Überblick über das Geschehen.



MD-83 „EDELWEISS“ beim Push Back Verfahren.

Die *MD-Active Scenery* generiert ab einer Höhe von 6000 Fuß MD-80 Series Flugverkehr. Die Frequenz des Flugverkehres ist in drei Stufen einstellbar. Die Stufe „dichter Flugverkehr“ wird Sie alle vier Minuten mit einer MD-80 konfrontieren. Diese Funktion ist unabhängig von der Scenery, das heißt, in jedem Luftraum von *FS98* wird diese Funktion unterstützt. Ein kurzer Gong signalisiert Ihnen den Flugverkehr. Mittels einer Texteinblendung werden Sie über die Flugrichtung des anderen Flugzeuges informiert.

Sind Sie es leid, mittels REVERS THRUST vom Gate wegzurollen? Das Modul *PUSH BACK* wird Ihnen dann sicherlich gefallen. Wenn Sie die Motoren ausgeschaltet haben und die Parking Breaks gesetzt sind, können Sie die Option PUSH BACK (leider auf deutsch ZURÜCKDRÜCKEN übersetzt) aktivieren. Der GROUND Mitarbeiter MATT gibt Ihnen Anweisungen während des Rollvorganges und fragt Sie nach Ihrer Rollposition und Push-Back Länge. Nach Eingabe dieser zwei Informationen wird Sie MATT bis zur Triebwerksanlaß-Erlaubnis begleiten. Laut Information von LAGO ist das dargestellte Procedure zu 95% realistisch. Nachdem GROUND Ihnen die Freigabe zum Start der Triebwerke gegeben hat, verabschiedet er sich und Sie können Ihren Flug wie gewohnt fortsetzen – nur viel realistischer !

Auf der Cover-CD

Boeing 747-400 Lufthansa „Frankfurt am Main“

Dieses Add-On enthält neben dem Flugzeug auch das 747-Cockpit. Das Flugzeug ist Shareware und kann nach einer Testphase bei Simaviator unter **www.simaviator.com** registriert werden.

Need for Speed 4

Patrick Richters hält sie über dei neuesten Trends, Tips, Patsches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

Patrick Richters,
15 Jahre, Schüler
http://www.need4speed.de

„Ich habe mich darüber geärgert, daß Hacker mit NFS-cheats kurzfristig meine wichtigste News-Quelle lahmlegten.“

Entwicklungsstand Motor City

In Ausgabe 8/99 berichteten wir Ihnen von *Motor City*, dem kleinen Online-Bruder von *Need For Speed*. Tja, auch *Need For Speed* scheint in das Sommerloch gefallen zu sein, doch www.nfscheats.com hatte das Glück, Steve Suhy von Electronic Arts im eigenem IRC-Channel begrüßen zu dürfen: Wie bereits angekündigt, soll sich *Motor City* an dem Stil der 60er und 70er Jahre orientieren, wobei jede Rennstrecke eine möglichst eigenständige Charakteristik aufweisen soll. Angeblich wird die längste Rennstrecke aus *Motor City* sogar um 50% größer sein als die größte Strecke in *Brennender Asphalt*. Standesgemäß werden Sie mit alten amerikanischen Straßenkreuzern einen Rundenrekord nach dem anderen aufstellen können: Mit dabei sind: 69er GTO Judge, 57er Bel Air, Nomad, Vette, 57er Ford Fairlane, 71er Duster und der 69er Charger. Alles in allem vielversprechend, Sie können sich also getrost auf die angekündigte Veröffentlichung im Winter dieses Jahres freuen.

Subaro vs. Peugeot: Auf kurvigen Strecken schlagen die Rally-Boliden von Patwo sogar einen Ferrari. Beide Wagen für Need for Speed 4 finden Sie natürlich auf unserer Cover-CD.

EA intern

Ebenfalls ein Produkt des NFS-cheats-Chats mit Steve Suhy sind diese Informationen, die für Kenner der Online-Szene rund um *Need For Speed* besonders interessant sein dürften: Der Cardesigner Eric Arroyo, bekannt für seine genialen Kreationen wie den Ferrari F50 und den Dodge Viper GTS für *NFS 3*, wirkt seit kurzem für EA an neuen *NFS*-Titeln mit. Des weiteren gestand Steve Suhy einen Fehler seitens EAs ein, überstürzt mit der Ankündigung eines Online-Servers unter www.earacing.com gehandelt zu haben. Dieser, so Suhy, sei gegenwärtig vom Netz genommen.

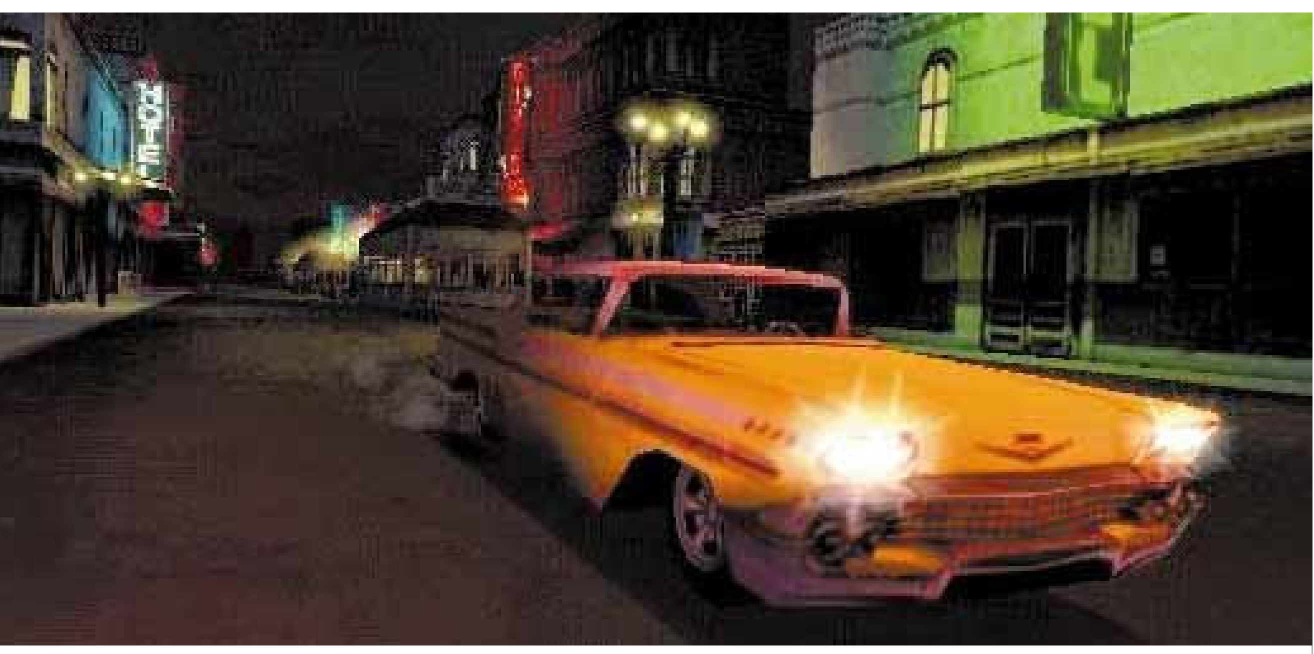
Zur Nummer Eins gewählt: BMW

Ende Juli/Anfang August wurde auf www.needforspeed.com, der offiziellen *NFS*-Seite, eine Umfrage gestartet, die den deutschen Autoherstellern ein famoses Ergebnis bescherte. Die Frage „Welcher ist Ihr Lieblings-Autohersteller“ beantworteten überwältigende 24% der überwiegend englischsprachigen Besucher mit BMW. Die Münchner liegen damit auf der Beliebtheitsskala weit vor den Fabrikanten von Supersportwagen wie Lamborghini (8%) oder McLaren (11%). Auch das Ergebnis von Porsche kann sich sehen lassen: Mit 12% der Stimmen liegt Porsche in der Gunst der Befragten nach Ferrari (16%) an dritter Stelle. Den sechsten Platz teilen sich Mercedes und Ford mit jeweils 7%; die Schlußlichter bilden General Motors (6%) und die Ford-Tochter Jaguar (3%). Folglich sind sensationelle 43% Liebhaber deutscher Automobilkunst.

Need4Speed.de mit neuem Layout



Seit Mitte August hat N4S.DE ein neues Layout.



Die Arbeit am Online-Ableger von Need For Speed schreitet voran: Auch Nachtfahrten werden Sie in Motor City nicht vermissen.



Das geht nur mit dem neuesten NFS4-Wagen auf unserer Cover-CD: Die holländische Polizei macht Jagd auf Raser in England.



Screenshot des Monats

Der Ansturm auf das von PC Action und Need4Speed.de veranstaltete Gewinnspiel ist gigantisch. Zahlreiche wirklich spektakuläre Screenshots erreichten uns, was es schwierig machte einen Gewinner zu küren. Ein Screenshot von **Markus Kolloff**, der gleich mit mehreren Bildern teilnahm, entschied das Rennen für sich. Der ferngesteuerte BMW Z3 befindet sich bereits auf dem Weg. Allen (Noch-)Nicht-Gewinnern sei gesagt, daß ihre Screenshots im Wettbewerb bleiben, aber selbstverständlich auch neue eingereicht werden dürfen. Wenn auch Sie Lust verspüren, sich selbst zu beteiligen, finden Sie unter http://www.need4speed.de/gewinnspiel/index.htm die Teilnahmebedingungen. Sie dürfen sich mit Fragen auch direkt an kivlov@need4speed.de wenden. In unserem zweiten Wettbewerb haben Sie außerdem die Chance, das offizielle PC-Action-Auto zu designen. Die Fortsetzung folgt im nächsten Monat.



Der Screenshot des Monats: Der Jägermeister-Audi-S8 von Markus Kolloff aus Berlin wird von der Polizei bedrängt.

Seit Mitte August ist Need4 Speed.de auch optisch auf den ersten Geburtstag im Oktober vorbereitet. Gabriel J. Bortkiewicz, der Webmaster von www.3dmotorsports.de, versorgte das bis dahin etwas angestaubt wirkende N4S.DE mit einem neuem Layout, das auf Anhieb überwiegend positive Kritiken bekam. Dank Gabriel war es möglich, die zahllosen Rubriken auf lediglich neun „einzudampfen“. Neben der besseren Übersichtlichkeit und des sich darbietenden Augenschmauses, können Besitzer langsamerer Modems von teilweise drastisch verkürzten Ladezeiten profitieren. Tip: Die neue Autos-Rubrik beschränkt sich jetzt ausschließlich auf Boliden für *Need For Speed 4* und bietet fast täglich neue Wagen zum Download.

Hackangriff auf NFScheats

Die auf der ganzen Welt sehr beliebte *NFS*-Seite www.nfscheats.com wurde kürzlich das Opfer eines Hackerangriffs. Glücklicherweise gelang es den NFScheats-Kollegen, die Seite in kurzer Zeit wieder aus dem Offline-Exil zurückzuholen. Mittlerweile wurde auch die Polizei eingeschaltet und nun geht hoffentlich alles wieder seinen gewohnten Lauf.

Offizieller Nachwuchs

Eine gute Nachricht für alle Besitzer von *Need For Speed 4* konnten wir auf www.nfshq.com entdecken. Die im Internet zum Download angebotenen offiziellen Add-On-Autos von EA sollen neben dem in Ausgabe 9/99 veröffentlichten F360 Modena in Kürze gleich durch fünf weitere Spitzenwagen ergänzt werden: dem Aston Martin dDB7, dem Italdesign Scighera, dem Jaguar XJR15, dem Lister Storm und dem Spectre R42. Leider handelt es sich hierbei (außer beim Jaguar) um Autos, die schon für *NFS 3* zum Download bereitstanden und beispielsweise in der Vollversion enthalten waren. Sobald einer dieser Wagen tatsächlich veröffentlicht wird, versuchen wir selbstverständlich, Ihnen diesen auf unserer Cover-CD zu präsentieren.

Dynamik in ihrer schönsten Form

In den letzten Monaten etablierte sich der Niederländer Patrick Wisselo neben Thomas Egelkraut und Eric Arroyo als einer der besten Car-Designer der Welt. Besonders seine neueste Kreation sorgte auf den deutschen Seiten für Jubel. Die Rede ist vom Peugeot 306 MAXI WRC, einem Rallywagen den einmalige Liebe zum Detail auszeichnet. Keine noch so kleine Nuance des „Franzosen“ wurde beim Design vernachlässigt: Auf dem Dach ist eine Antenne für den Bordfunk angebracht, eine dritte Bremsleuchte ist in den Dachspoiler integriert und der Fahrer wird von einem Beifahrer begleitet, welcher seinen Blick auf eine Karte richtet, was im Zusammenspiel mit dem tollen Sound dieses Wagens und des Fahrverhaltens zum Rally-Feeling beiträgt. Falls Sie einen Internetanschluß besitzen, legen wir Ihnen hiermit Patricks Seite http://patwodesign.tsx.org ans Herz.



Der Peugeot 306 MAXI WRC von Patwo ist das beste Rally-Auto, das derzeit im Internet für NFS 4 erhältlich ist. Der Wagen liegt ebenfalls auf unserer Cover-CD.



Auf Patwos Internetseite finden Sie viele Topwagen.

Auf der Cover-CD

Drei brandheiße Wagen für NFS 4

Diesen Monat finden Sie auf der Cover-CD drei neue Wagen von Patrick Wisselo für *NFS 4*: den Peugeot 306 Maxi WRC, den holländischen Polizei-Porsche 911, den Subaru 555 Spezial GT Turbo.

306WIV10.zip
S555IV10.zip
PPOR10.zip

Grandprix Legends

Nick Schreger ist bekannt für seine perfekten Add-On-Programme und nimmt für Sie jeden Monat ein neues Spiel unter die Lupe.

Nick „MeatWater" Schreger
Email: meatwater@meatwater.de
Website: http://www.meatwater.de

„Zur Zeit beteilige ich mich am Massen-Betatest von Rowan's Mig-Alley. Ganz schön dreist, die Sim in Europa zu veröffentlichen, während noch ganz bewußt an einem Patch gearbeitet wird. Die US-Version wird diesen selbstverständlich schon beinhalten, schließlich kann man dort Software geöffnet zurückbringen."



Ein Fahrer hat seine Fähigkeiten überschätzt: Wenn's hinten brennt, kann's auch vorne nix werden ...

Die ultimative Herausforderung

Die Künstliche Intelligenz in *Grand Prix Legends* ist im Hinblick auf vergleichbare Simulationen sehr gut. Dennoch haben Sie „das Licht des Tages" nicht gesehen, bevor Sie an einem *Grand Prix Legends*-Rennen teilgenommen haben, bei dem das Fahrerfeld aus menschlichen Gegnern besteht. Beim Online-Spiel treffen sich Kontrahenten, die per Telefonleitung oft über mehrere Kontinente hinweg verbunden sind. Leider ist die Integration dieser Spielvariante bei vielen Produkten unzureichend. Doch zum Glück gibt es das Spielerforum der PC Action!

Die goldenen Online-Regeln

Es gibt natürlich ein paar Dinge, die Sie vor Beginn Ihrer Online-Karriere unbedingt wissen sollten. Oberste aller Regeln: Erst dann dem Online-Rennzirkus beitreten, wenn Sie Fahrzeug und Strecke(n) gut beherrschen! Es ergibt keinen Sinn, wie bei anderen Spielen in einen solchen Event „hereinzuschnuppern". Die folgenden sieben Punkte bescheren Ihnen genug Probleme, so daß Sie sich nicht auch noch auf die grundlegenden Fertigkeiten konzentrieren können. 1. Es kommt immer noch (sprich: auch nach dem 1.1 Patch) vor, daß Spieler aus der Leitung fliegen. Dies kann zu jedem Zeitpunkt in einem Rennen passieren, häufiger passiert es allerdings, wenn beim Training neue Spieler hinzu-

Die deutsche Online-Lobby

Nachdem in den vorangegangenen Ausgaben die deutschen GPL-Websites zugegebenermaßen zu kurz kamen, möchten wir ihnen auf diese Art den wohlverdienten Tribut zollen. Die folgenden Seiten sind auf jeden Fall einen Blick wert.

- http://www.mchennsy.de/ **McHennsy's Grand Prix Legends**
  Michael Henninger alias McHennsy bietet neben einem Hotlap-Contest ein sehr interessantes Feature: ein GPL-Quiz!
- http://home.rhein-zeitung.de/~mstab/ **Staabi's Grand Prix Legends**
  Hardcore-Offline Grand Prix! Auch lesenswert: die Rubrik „Du weißt, Du fährst zuviel GPL wenn..." – ganz in alter „MAD"-Manier...
- http://www.car-ev.de **CAR-Computer Aided Racing e.V.**
  Von Dirk Wagner ins Leben gerufener Verein (!), der sich voll und ganz dem Thema „GPL, im LAN" verschrieben hat. Prädikat: besonders sehenswert!
- http://www.dirkwagner.de/ **Dirk Wagner's Grand Prix Legends**
  Dirk Wagner ist GPL-Freak der ersten Stunde und Initiator der CAR.
- http://members.xoom.com/crashmania99/ **Crashmania99**
  Erstklassige Sammlung spektakulärer Unfälle und kurioser Szenen aus dem Alltag der GP-Legenden-Anwärter. Ein zünftiges Schumacher-Redo von Silverstone darf hier natürlich auch nicht fehlen...
- http://start.at/KOTR/ **4W-drift – KOTR's GPL**
  Vielleicht erinnern Sie sich an KOTR's Leistungs-Profil-Datei für Nigel Pattinson's GPLSeason aus unserer „Monster-Patch"-Sammlung der vorherigen Ausgabe? Das und vieles mehr finden Sie auf dieser tollen Webseite.

Einstieg in eine Online-Liga

Wenn Sie sich einmal ein Bild davon machen wollen, wie es in einer Online-Liga zugeht, sollten Sie sich auf den folgenden Websites umschauen. Generell halten Sie sich am besten an ein paar wenige Grundregeln, wenn Sie mit dem Gedanken spielen, an einer solchen Liga teilzunehmen:

- ganz gleich wie der erste Eindruck einer solchen Liga ist, wenn Sie die Website betreten, dient sie doch primär nur einem Zweck: Es soll Spaß machen, die Herausforderung in einem „lebenden" Gegner zu finden. Schlechte Verlierer sind genauso out wie Irvines, die übereifrig und egoistisch anderen durch Ihre rücksichtslose Fahrweise den Spaß an einem fairen Kräftemessen verderben. Online-Spieler von *Grand Prix Legends* sind eben echte „Gentleman-Driver" – zur Sache geht es natürlich trotzdem.
- auch wenn Sie als bekennender Anfänger nicht direkt ausgeschlossen werden, so sollten Sie sich genau (und unverblümt selbstkritisch) die Frage stellen, ob Sie für die Teilnahme an einer Online Liga und die damit verbundenen Pflichten fit sind. Sie tun weder sich selbst noch den anderen Fahrern einen Gefallen, wenn Sie sich in der Rolle des „Hindernisfahrzeugs" von Kehre zu Kehre hangeln. Nur wer alle Strecken gut kennt und offline bei vollen Realismuseinstellungen in der Lage ist, gute Ergebnisse zu erzielen, sollte sich an eine Online-Liga heranwagen.
- Bestes Training für die Teilnahme an einer Online-Liga sind Online-Einzelrennen über VROC. Hier können sie sich bestens mit den veränderten Rahmenbedingungen eines Online-Rennens vertraut machen. Auch können Sie hier problemlos verschiedene Verbindungseinstellungen testen, um die Systemperformance zu optimieren. Die GPL World Series (Link siehe unten) bietet übrigens eine „GPL Lites" Rennserie speziell für Anfänger!
- Nehmen Sie sich in der ersten Saison nicht zuviel vor. Die „Beobachterposition mit Option auf einen Punkteplatz" ist hier anfangs zu bevorzugen. Und keine Angst: Sie können sich so gut wie nicht blamieren, denn die GPL Lobby ist außerordentlich freundlich und entgegenkommend und weiß es ganz sicher zu schätzen, wenn Neulinge sich nicht ständig selbst überschätzen und erfahreneren Fahrern auch mal Platz machen.

Links zu Online-Ligen:
http://homepages.nat.fr/~estori85/bjc/index.html (Homepage der BJC-Online-Series)
http://home.pacbell.net/randymag/index.html (GPL World Series)

kommen oder von einer Session in die nächste gewechselt wird. 2. Es kommt vor, daß unnatürliche Rundenzeiten erzielt werden. Diese liegen oft ein bis zwei Sekunden unter den normalen Bestzeiten und kommen durch Unregelmäßigkeiten in der Verbindung zustande. Der von einigen beobachtete Bug, bei dem es seit dem 1.1 Patch offline zu fehlerhaften Rundenzeiten kommt, hat hiermit nichts zu tun. 3. Es kommt vor, daß Spieler schwarze Flaggen bekommen oder disqualifiziert werden für Vergehen (Rückwärtsfahren auf der Strecke, Geisterfahren, Abkürzungen), die sie gar nicht begangen haben. 4. Fahrzeuge anderer Spieler verschwinden kurzzeitig, um dann wieder in größerer Entfernung vor einem aufzutauchen. 5. Ganz besonders viel Beherrschung ist beim Rennstart gefragt. Wenn es dabei zu einer Kollision kommt, gibt es meistens ein ganz heilloses Durcheinander. Auch erscheinen die Auswirkungen einer Kollision oft erheblich stärker, als es real der Fall wäre: Autos oder Wrackteile fliegen wie bei einer Explosion hunderte Meter weit durch die Luft. Da die Anzeige der anderen Fahrzeuge um Sie herum manchmal bis zu einer Sekunde nachhinkt, sollten Sie bei Online-Starts (und im Grunde während des gesamten Rennens) Ihren Gegnern doppelt soviel Platz zu allen Seiten lassen, als wie Sie es normalerweise täten. Hier ist es wärmstens zu empfehlen, die Knöpfe auf Ihrem Lenkrad (soweit vorhanden) mit den Sichten zur Seite hin zu belegen, und diese auch zu benutzen. 6. Neben einer schnellen Verbindung (ISDN, interne 56k Modems oder USB Modems) sollte natürlich auch Ihr Rechner selbst nicht stiefmütterlich bestückt sein. Serielle Modems eignen sich nicht so gut, da sie für den Datentransfer zuviel CPU Leistung beanspruchen. Zu wenig RAM (64MB sind schon an der Grenze) verursachen kurze Aussetzer oder verringern die Bildrate. Auch würden Sie so ständig das Gefühl haben, die Steuerung sei nicht richtig kalibriert. Gerade bei GPL ein fataler Umstand. 7. Von zuviel grafischen Leckerbissen sollten Sie in einem Online Rennen Abstand nehmen. Als Faustregel gilt: Eine Einstellung, mit der offline permanent 36 Bilder in der Sekunde erzielt werden (ALT+F zeigt dies in der unteren rechten Bildschirmecke an), bewährt sich auch online. Gerade bei den Rückspiegeln können Sie sehr effektiv ein paar Frames mehr pro Sekunde herauskitzeln. Diese Liste mag Ihnen auf den ersten Blick vielleicht ein wenig den Spaß verderben, doch es liest sich weit schlimmer, als es ist. Wer alles beachtet, kann den Spielspaß enorm steigern. Unbedingt ausprobieren!

Ja wo fahren sie denn?

Erste Adresse für Online-Rasereien ist die VROC (Virtual Racer's Online Connection, Link siehe unten). Die VROC ist sozusagen eine virtuelle Schaltzentrale über die sich Rennfahrer aus aller Welt miteinander vernetzen, um gegeneinander anzutreten. Auf der Website können Sie sich zudem sehr gute Tips holen, und die Benutzerführung ist einfach und selbsterklärend – sofern Sie der englischen Sprache wenigstens ein bißchen mächtig ist.

Es gibt zwei Möglichkeiten, über VROC (gesprochen „wie-rock") am Geschehen teilzunehmen: über das JAVA-Interface VROC 2.0 oder das browserunabhängige Tool „GPL SpyBoy". Mehr Informationen dazu siehe Kasten! Welche Software benötigen Sie?

JAVA Interface VROC 2.0

Das neue auf Java basierende Benutzer-Interface in der Generation 2.0 bietet sämtliche Möglichkeiten, an einer Rennveranstaltung teilzunehmen oder selber eine ins Leben zu rufen. Die neue Version ist nun anders als ihr Vorgänger auch zum MS-Internet-Explorer kompatibel und beinhaltet neue Features wie etwa Filter zur Anzeige von Veranstaltungen die unter bestimmten Kriterien stattfinden, einen automatischen Refresh der Rennliste sowie der Möglichkeit, Rennen hinter einem Gateway zu veranstalten. Der Weg zur Rennstrecke gestaltet sich wie folgt:

1. *Grand Prix Legends* muß sich als Vollinstallation auf der Platte befinden (CD im Laufwerk).
2. Der offizielle Patch auf v1.1 muß installiert sein.
3. Eventuell Alison Hines core.ini Datei (Link siehe Kasten) herunterladen, in core.ini umbenennen und in das GPL Hauptverzeichnis kopieren (vorhandene Datei überschreiben). Diese Datei beinhaltet ein paar wichtige Einstellungen, die die Online-Performance von GPL steigern können.
4. Wenn Sie Netscape benutzen, müssen Sie „Cookies" aktivieren.
5. Falls Sie einen „Proxy" verwenden, deaktivieren Sie ihn, bevor Sie sich ins Internet einklincken.
6. Rufen Sie die VROC-Seite auf!
7. Wählen Sie den „Race-Room" (GPL 1.1 auf der linken Seite).
8. Warten Sie, bis das Java-Applet vollständig geladen ist. Während des Ladevorgangs das Applet-Fenster nicht verschieben oder in der Größe ändern!
9. Beim ersten Aufruf erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob das Applet installiert werden soll – diese Installation sollten Sie unbedingt genehmigen. Sie können hier beruhigt auf „immer vertrauen" klicken.
10. Im nun erscheinenden Formular darauf achten, daß der Pfad zur Datei gpl.exe stimmt. Danach im „Pull-Down"-Menü den Fahrer auswählen und nach Belieben die weiteren Felder ergänzen.
11. Den Button „MOTD" klicken. Die Liste der verfügbaren Rennveranstaltungen wird geöffnet. Jetzt sind Sie „dabei".

Rennen, an denen Sie teilnehmen können, steht ein „+" voran. Diese Rennen befinden sich gerade entweder im Trainings- oder Wartemodus, und die maximale Fahrerzahl ist noch nicht erreicht. Um an einer Rennveranstaltung teilzunehmen, genügt ein Doppelklick, um selber eine zu starten, ein Klick auf den „Host"- Button.

Wichtig: Vor Rennantritt (bevor *Grand Prix Legends* gestartet wird) sollten Sie unbedingt zusehen, daß Sie sich in keinem Chatraum mehr befinden. Für das Rennen wird ein Maximum an Bandbreite benötigt. Schalten Sie auch überflüssige Programme im Hintergrund aus. MS-Office-Benutzer haben in Ihrem Autostart-Ordner oft „Office Start" oder „Fastfind" stehen. Diese Programme unbedingt beenden oder ganz aus dem Autostart entfernen, da sie regelmäßig auf die Festplatten zugreifen und die Spielperformance stören.

Nicht nur für Java-Muffel: GPL SpyBoy.

Dieses hervorragende Tool bietet Ihnen im direkten Vergleich zu seinem Java-Pendant einige zusätzliche Funktionen, die aber zumindest für den Gelegenheitsfahrer nicht von elementarer Wichtigkeit sind. Hierbei handelt es sich um ein „richtiges" Windows-Programm, daß Sie sich unter dem im Kasten angegebenen Link herunterladen können (der Download ist klein, und so verfügen Sie ganz sicher über die aktuellste Version). Die integrierte Chat-Funktion erlaubt unkompliziert direkte Absprachen, und mit wenigen Klicks haben Sie ein Rennen mit den Leuten gestartet, mit denen gerade noch eifrig gechattet wurde.

SpyBoy: die Alternative zu VRAC

Wo finden Sie die Tools?

VROC	http://gpl.gamestats.com/vroc/
GPL SpyBoy	http://gpl.gamestats.com/gsb/
GPL Patch v1.1	http://www.papy.com/gpl/download.html
Alison Hine's core.ini	http://gpl.gamestats.com/vroc/download/ali-core.ini
MeatWater GPL SoundPack v3.0	http://www.meatwater.de/bin/mwgpl30.zip und auf der Cover-CD

Auf der Cover-CD

Meatwater Grand Prix Legends SoundPack v3.0

Die allerneuste Version des bekannten Soundpacks für GPL mit vielen Neuerungen. Erst jetzt klingt alles so, daß auch der Automechaniker nebenan Ihren virtuellen Wagen am rassigen Motorenbrüllen erkennt.

mwgpl30.zip

FIFA 99/2000

Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Gerade aktuell: die Modemliga (FIFA 99) und der kommende Hit FIFA 2000.

Henry van Boxtel,
27 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.webdepp.de/FIFA

„Mit großer Spannung erwarte ich FIFA 2000 und hoffe vor allem auf stabilere Mehrspielerverbindungen.“



Brillante Grafiken im Spiel und einfach gehaltene, ziemlich bunte Menügrafiken sollen FIFA 2000 auszeichnen.

FIFA 2000

Mehr als 850 Teams in 18 Ligen dürften in *FIFA 2000* wohl jeden Spieler ein Team finden lassen, das er gerne zu Erfolgen führen würde. Erstmalig wird am Ende einer Saison nicht alles vorbei sein. *FIFA 2000* soll über zehn fortlaufende Spielzeiten spielbar sein. So können Sie die Früchte Ihres Erfolges auch ernten oder müssen Ihren Mißerfolg auch ausbaden, wenn am Ende einer Saison ein Auf- bzw. Abstiegsplatz erreicht wird. Für große Abwechslung soll die Fähigkeit der gegnerischen Teams sorgen, sich während der Saison auf Ihre Spielweise einzustellen. Außerdem soll die Form der Spieler und der Teams während der Saison nicht konstant bleiben, sondern wie im wahren Fußballeben immer mal wechseln.

Viele werden sich über die Meldung freuen, daß es im Spiel mehr Kameraeinstellungen geben soll, die dann wohl hoffentlich auch wieder einen vernünftigen Blick auf das Spielgeschehen erlauben.

Auf seiner gegenwärtigen Nordamerika Tour besuchte der Sänger Robbie Williams das EA Studio in Kanada und verbrachte dort einen Tag mit dem *FIFA 2000*-Team. Der Hit „It's only us“ des Fußball begeisterten Sängers, der ein großer Fan der *FIFA*-Serie ist, wird Bestandteil von *FIFA 2000* sein.

VDFL – Wer ist der Beste im ganzen Land?

Die „Vereinigung Deutscher FIFA Ligen“, kurz VDFL, ist sozusagen der virtuelle Fußball-

FML – Spielerporträt

In dieser Ausgabe stellt sich Michael Hartwig vor, der bereits seit der ersten Saison in der FML mitspielt. Mit 19 Jahren zählt er somit dennoch bereits zu den Veteranen. In der ersten Saison erspielte er sich mit dem FC Maselheim 98 den 5. Platz und konnte sich somit für die Teilnahme am VDFL-Wettbewerb qualifizieren. Die vergangene Saison beendete er mit Platz 9. Als Teammanager betreut er momentan die Spacewalker Ulm.



Michael Hartwig, mit 19 Jahren bereits FML Veteran.

1. Wie bist Du auf die FML gekommen, Michael?
Auf der Suche nach einem Patch für *FIFA 98* fand ich zufällig die Modemliga FML, die damals noch FMB hieß. Ich habe mich gleich angemeldet, denn ich war sehr neugierig darauf, *FIFA* in einer richtigen Liga gegen menschliche Kontrahenten zu spielen.

2. Was begeistert Dich an diesem Spiel?
Es begann alles mit *FIFA 98*. Obwohl ich noch mit der leichtesten Stufe in *FIFA 98* spielte, als ich in der Liga startete, war ich Ende der Saison soweit, daß ich auf das Weltklasse-Niveau wechseln konnte. Ich konnte zwar nicht jedes Spiel gewinnen, aber ich schoß schon ganz ansehnliche Tore. *FIFA 98* war meiner Meinung nach die coolste Fußball Simulation, die es bis dahin gab. Der Nachfolger *Frankreich 98* gefiel mir nicht so, *dafür FIFA 99* um so mehr, trotz einiger Schwächen, die ja im Forum bereits mehrfach angeklungen sind.

3. Deine Aufstellung, Deine Spielart, Deine Stärken?
In den ersten beiden *FIFA 98*-Spielzeiten spielte ich mit dem FC Bayern München, aber das Team gab ich großzügig an unseren Mitspieler Michael Kuiper ab. In dieser Saison spiele ich mit dem Team Spacewalker Ulm. Aus dem Vfl Wolfsburg habe ich die komplette Ulmer Mannschaft zusammen geschustert. Bei mir heißt es: Angriff ist die beste Verteidigung!! Normal spiele ich das 3:4:3-System, aber wenn es gut läuft, nutze ich auch das 3:3:4-System. Wenn ich kaum eine Chance mehr habe, verwende ich das radikale 5:3:2(5:4:1)-System. Auf diese Weise kassiere ich zwar einige Tore, schieße aber auch selbst sehr viele. Natürlich träume ich von der Meisterschaft, denn Träume sind ja erlaubt.

4. Spielst Du noch andere Spiele online?
Eigentlich spiele ich ansonsten nur noch mit Kumpels *Starcraft* oder andere Echtzeittitel, sonst aber nichts. Doch, gelegentlich noch *Nascar Racing* oder *Sports Car GT*, zwei Spitzen-Spiele wie ich finde. Aber diese Spiele spielen wir eher übers Netzwerk.

Verband der bekanntesten deutschen *FIFA*-Ligen. Der Grundgedanke dieses Verbandes ist einfach erklärt: Es soll ein Leistungsvergleich zwischen den Spielern aller bekannten Ligen stattfinden. Was lag da näher, als die bekannten Europapokale auf die Deutsche *FIFA*-Szene zu übertragen. Dies geschah vor etwa einem Jahr. Nach zahlreichen hitzigen Diskussionen im ICQ-Chat und unzähligen E-Mails stand das Grundkonzept der VDFL. Die Regeln wurden so allgemein wie möglich und nach spieltechnischen Gesichtspunkten ausgewählt, so daß jeder Spieler sich ohne große Vorkenntnisse in den Wettbewerben zurechtfinden konnte. Selbstverständlich wurde eine Page errichtet, auf der die Wettbewerbe und Ergebnisse aufgeführt werden. An der VDFL teilnehmen kann man, indem man sich in einer *FIFA*-Liga, die an den VDFL-Wettbewerben teilnimmt, durch eine gute Plazierung (Platz eins bis sechs) qualifiziert. Die FML ist eine von momentan 17 Ligen, die an der VDFL teilnehmen. Ein kleiner Rückblick: Die allererste VDFL Saison, begann voriges Jahr mit einem Hallenmasters-Turnier, das ja bei *FIFA 98* noch möglich war. Dieses entschied Henry van Boxtel von der FML klar für sich. In den anschließenden Wettbewerben sah es anders aus. Während sich im VDFL-Cup und Pokalsieger-Cup mit Manuel Bolognese und Gerrit Schmidt zwei *FIFA*-Spieler aus der FFL durchsetzen konnten, dominierte Stefan Wahlen von der Gonzoliga das Geschehen im Champions-Cup. Die Wettbewerbe waren überaus spannend und alle verbliebenen Teilnehmer eiferten immer der nächsten Auslosung im ICQ-Chat entgegen. Durch die VDFL wurden nicht nur die besten *FIFA*-Spieler ermittelt, auch der Kontakt zwischen den Ligen wurde so intensiviert. Zahlreiche Diskussionen über *FIFA*, die eigene Liga und über die VDFL belebten das Geschehen in der *FIFA*-Gemeinde. Das ist auch einer der Gründe dafür, warum in der VDFL momentan Spieler aus 17 Ligen, die jede für sich unabhängig bleiben, in den verschiedenen Wettbewerben antreten. An der VDFL kann sich jede Liga ohne Verpflichtungen beteiligen. Seit zirka einem Jahr leitet Gonzo alias Frank Engel die VDFL-Page und die Organisation der Wettbewerbe und er würde sich über jeden Liganeuzugang riesig freuen. Momentan sind zwei der drei Wettbewerbe in ihrer entscheidenden Phase. Während sich im Champions-Cup Titelverteidiger Stefan Wahlen, Frank Sinkovec, Manuel Bolognese und Thomas Feith Hoffnungen auf den Pott machen, ziehen im VDFL-Cup Tadek und Redkamikaze aus „Der FIFALIGA" von Sieg zu Sieg. Leider ist das einzige Mädel in diesem Wettbewerb, Verena Scheithauer, vorzeitig ausgeschieden. Im Pokalsieger-Cup blieb der Pokal bei Gerrit Schmidt , der souverän seinen Titel verteidigte. In jedem der drei Wettbewerbe wartet auf die Teilnehmer ein Wanderpokal, die damals die Ligaleiter in einer Gemeinschaftsaktion finanziert hatten. Sollten Sie neugierig geworden sein oder Vorschläge für Verbesserungen haben, dann besuchen Sie einmal die Adresse http://modem-de.fifagaming.com/fifa99/vdfl oder mailen Sie an gonzo@FIFAgaming.com.

FML – Aktuelles

Der FML-Ligapokal geht langsam in die entscheidende Phase über. In den ersten beiden Runden des Wettbewerbs wurden bereits acht Erstligisten von Spielern aus der zweiten Liga aus dem Rennen geworfen. Ein deutliches Zeichen dafür, wie stark viele Teams der zweiten Liga sind und wie schwer es einige Erstligisten in der kommenden Saison haben dürften, den Klassenerhalt zu schaffen. In der zweiten Liga ist der 2. Tabellenplatz, der den direkten Aufstieg in die Premier League bedeutet, in einigen Gruppen hart umkämpft. Auch hier ist bis zum Saisonfinale für höchste Spannung gesorgt. Eine tolle Neuigkeit ist, daß seit dem 29.08.99 das Geschehen der FML auch live im Internetradio Happy Radio (http://212.72.65.31:8081/ramgen/encoder/happyradio.rm nur zu Sendezeiten!!!) zu verfolgen ist. Unter anderem kann man beispielsweise die Pokalauslosungen nun nicht nur live im FML-Chat sehen, sondern auch im Internetradio hören. Genaueres über Happy Radio findet Ihr auf der FML-Homepage. Die vierte FML-Saison, in der erstmals auch in der Premier League um den Abstieg gespielt wird, beginnt voraussichtlich am 02.10.99. Interessierte mögen sich bitte rechtzeitig (spätestens bis zum 25.09.99) über die FML Homepage anmelden.



Die Saison bleibt gerade in der Premier League sehr spannend.

FML - Ligapokal

Achtelfinale

Inter Mailand	PattiGoal		
FC Fostermania Hameln	Dinkelkicker Nienborg		
Hannover Turtles	Edom		
TSV Mecka	FC Barcelona	5:4	5:11
Borussia M`gladbach	Spacewolves	8:2	8:2
Frankfurt Devils	Göppinger Allstars		
Cologne Flyers	Fenerbahce	4:10	4:8
VFB Stuttgart	1.FC Cuti 99	11:2	10:5

1. Runde

Rücksichtslos Vorwärts	Borussia M`gladbach	3:5	0:7
Hannover Turtles	Kieler Sprotten	5:0	5:0
TSV Mecka	Schwerin	7:6	9:7
1860 München	FC Fostermania Hameln	0:5	0:5
VFB Stuttgart	The Breaker	8:1	5:3
Frankfurt Devils	hermes team	10:0	10:3
Spacewalker Ulm	Spacewolves	7:4	2:7
Eintracht Frankfurt	Inter Mailand	8:6	2:7
Union Berlin	Edom	8:5	1:5
Rattenpack Menden	1.FC Cuti 99	0:5	0:5
Dinkelkicker Nienborg	Hainburg	7:2	10:2
Rödelkicker	Cologne Flyers	6:7	5:8
Fenerbahce	Makky`s	11:3	7:3
RW Essen	PattiGoal	0:5	0:5
SC Challenge Münster	Göppinger Allstars	1:9	3:8
UPK v. 99	FC Barcelona	5:7	3:6

Qualifikationsspiele

Inter Mailand	Juve Stars	5:2	3:1
Göppinger Allstars	Schoppepetzer	2:0	5:0
Die Uschis	RW Essen	2:3	4:4
PattiGoal	Real Mallorca	7:3	3:5
Moab	FC Barcelona	0:5	0:5
Cologne99	1.FC Cuti 99	5:3	4:16

Es wurden bereits einige Erstligisten aus dem Rennen geworfen.

Tor des Monats

Zum Tor des Monats Juli wurde mit 47% der abgegebenen Stimmen das Tor von Michael Kuiper (Dinkelkicker Nienborg) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover CD Rom der vergangenen PCA-Ausgabe enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA99* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML Homepage herunterladen.



Ein schöner Fallrückzieher nach Kopfballvorlage.

Auf der Cover-CD

Diesmal finden Sie auf der Heft-CD das Tor des Monats Juli, ein wirklich sehenswerter Treffer von Michael Kuiper.



NHL 99

Matthias Mentschel sorgt dafür, daß Ihnen NHL 99 noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel,
18 Jahre, Schüler
http://www.gml-online.de/nhl99

„Trotz aller Beteuerungen von EA Deutschland, sie würden den deutschen Kommentar verbessern, werde ich mir auch NHL 2000 wieder aus den Staaten schicken lassen. Ist doch auch ein amerikanischer Sport, oder?"



Im letzten Spiel der Finalserie mußte Daniel Dildrops Torhüter Martin Brodeur im Kasten der Devils einmal zu oft hinter sich greifen.

Selbst ist der Mann

Haben Sie das Internet nach Add-Ons für ihren Lieblingsclub durchsucht und nichts gefunden? Das ist ärgerlich. Aber mit Hilfe der PC Action und ein bißchen Fleiß könnte ihr Verein bald in der NHL spielen! Wie das gehen soll? Der Aufbau von *NHL 99* ermöglicht es mittels einiger Tools, sowohl Grafiken als auch Texte aus dem Spiel zu verändern, und Teams und Stadien an eigene Wünsche anzupassen. Ohne die richtigen Hilfsmittel geht natürlich gar nichts. Dazu gehören in diesem Fall zwei Editoren und ein Grafikprogramm Ihrer Wahl (zum Beispiel Paintshop Pro 5). Der erste Editor ist NHLinfo von Toni Wilen. Er dient dazu, die Texte im Spiel auszutauschen. Und auch sonst kann man einige interessante Sachen machen. Für das Ex- und Importieren der Grafik ist der EA Graphics Editor (Dieser funktioniert übrigens mit allen Spielen von EA Sports) von Brien Smith geeignet.

Download-Tip

Die Editoren zu NHL 99 können Sie unter http://www.gml-online.de/nhl99/downloads.htm herunterladen. Leider war es uns aus urheberrechtlichen Gründen nicht möglich, die Programme auf die Cover-CD zu packen.

Frisch ans Werk

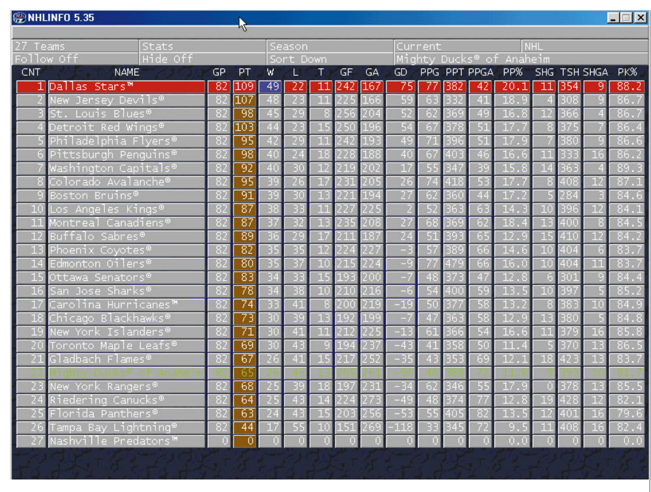
Zuerst können Sie den Namen Ihres Teams verändern. Dies geschieht, wenn Sie NHLinfo in ihr *NHL 99*-Verzeichnis kopieren und den Editor starten. Jetzt wählen Sie *NHL 99* und danach das Roster (Aufstellung), das Sie bearbeiten möchten. Sie können für jede Saison die Namen individuell anpassen. So ist es beispielsweise möglich, eine Saison mit den Teamnamen der Liga Ihrer Lieblingsmannschaft und eine andere mit den NHL-Teams zu spielen. Mit einem Rechtsklick auf das Team, das sie verändern wollen, modifizieren Sie den Namen. Mit diesem Editor kann man noch eine Menge mehr verändern (Statistiken, Spielerattribute etc.). Das alles zu erklären, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Eine ausführliche Anleitung finden Sie aber im Programm.

Das Auge spielt mit

Zwar ist es nett, wenn der Name des Lieblingsteams im Programm erscheint. Aber das richtige Gefühl kommt erst auf, wenn auch die Trikots und sonstige Kleinigkeiten an das Outfit ihres Favoriten angepaßt



Viele Spieler der GML haben sich ihre eigenen Trikots erstellt. Hier die Riedering Canucks.



CNT	NAME	GP	PT	W	L	T	GF	GA	GD	PPG	PPT	PPGA	PP%	SHG	TSH	SHGA	PK%
1	Dallas Stars™	82	109	49	22	11	242	167	75	77	382	42	20.1	11	354	9	88.2
2	New Jersey Devils®	82	107	48	23	11	225	166	59	63	332	41	18.9	4	308	9	86.7
3	St. Louis Blues®	82	98	45	29	8	256	204	52	62	369	49	16.8	12	366	4	86.7
4	Detroit Red Wings®	82	103	44	23	15	250	196	54	67	378	51	17.7	8	375	7	86.4
5	Philadelphia Flyers®	82	95	42	29	11	242	193	49	71	396	51	17.9	7	380	9	86.6
6	Pittsburgh Penguins®	82	98	40	24	18	228	188	40	67	403	46	16.6	11	333	16	86.2
7	Washington Capitals®	82	92	40	30	12	219	202	17	55	347	39	15.8	14	363	4	89.3
8	Colorado Avalanche®	82	95	39	26	17	231	205	26	74	418	53	17.7	8	408	12	87.1
9	Boston Bruins®	82	91	39	30	13	221	194	27	62	360	44	17.2	5	284	3	84.6
10	Los Angeles Kings®	82	87	38	33	11	227	225	2	52	363	63	14.3	10	396	12	84.1
11	Montreal Canadiens®	82	87	37	32	13	235	208	27	68	369	62	18.4	13	400	8	84.5
12	Buffalo Sabres®	82	89	36	29	17	211	187	24	51	393	65	12.9	15	410	12	84.2
13	Phoenix Coyotes®	82	82	35	35	12	224	227	-3	57	389	66	14.6	10	404	6	83.7
14	Edmonton Oilers®	82	80	35	37	10	215	224	-9	77	479	66	16.0	10	404	11	83.7
15	Ottawa Senators®	82	83	34	33	15	193	200	-7	48	373	47	12.8	6	301	9	84.4
16	San Jose Sharks®	82	78	34	38	10	210	216	-6	54	400	59	13.5	10	397	5	85.2
17	Carolina Hurricanes™	82	74	33	41	8	200	219	-19	50	377	58	13.2	8	383	10	84.9
18	Chicago Blackhawks®	82	73	30	39	13	192	199	-7	47	363	58	12.9	13	380	5	84.8
19	New York Islanders®	82	71	30	41	11	212	225	-13	61	366	54	16.6	11	379	16	85.8
20	Toronto Maple Leafs®	82	69	30	43	9	194	237	-43	41	358	50	11.4	5	370	13	86.5
21	Gladbach Flames®	82	67	26	41	15	217	252	-35	43	353	69	12.1	18	423	13	83.7
22	Mighty Ducks® of Anaheim	82	65	26	43	13	205	261	-56	46	388	72	11.8	9	393	10	81.7
23	New York Rangers®	82	68	25	39	18	197	231	-34	62	346	55	17.9	0	378	13	85.5
24	Riedering Canucks®	82	64	25	43	14	224	273	-49	48	374	77	12.8	19	428	12	82.1
25	Florida Panthers®	82	63	24	43	15	203	256	-53	55	405	82	13.5	12	401	16	79.6
26	Tampa Bay Lightning®	82	44	17	55	10	151	269	-118	33	345	72	9.5	11	408	16	82.4
27	Nashville Predators™	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0	0	0	0.0

Der Editor NHLinfo von Toni Wilen ist eines der leistungsfähigsten Werkzeuge, um NHL 99 zu bearbeiten.

sind, oder? Die Grafiken werden nicht direkt mit einem speziellen Editor bearbeitet, sondern mit einem Grafikprogramm. Aber um diese Dateien zu verändern, muß man sie zuerst einmal entpacken. Dazu können Sie den EA Graphics Editor verwenden. Einzige Voraussetzung ist, daß sie die Grafikdateien von *NHL 99* installiert haben (Manuelle Installation, alles auswählen). Jetzt starten sie den Editor, und öffnen das File ihrer Wahl. Die Grafikdateien liegen im *NHL 99*-Unterverzeichnis „Gamedata". Die für Sie interessanten Dateien sind die „uniforms. viv", und die „arena.viv". In der einen Datei sind die Trikot-Grafiken gespeichert und in der anderen das Design der Stadien. Die Grafiken können Sie mit „save as" entpacken und im Format jpg speichern, das sich

Nur noch das neue Trikot importieren, und los geht's!

mit den meisten Grafikeditoren bearbeiten läßt. Nachdem die Grafik verändert wurde, kann sie mit dem Import Wizzard des Programms wieder eingefügt werden. Dann öffnen Sie die viv-Datei im EA Graphics Editor und die Grafik, die ersetzt werden soll. Nun einfach den Import Wizard aufrufen und die neue Datei einfügen. Wenn Sie *NHL* starten, spielen die Mannschaften in den von Ihnen designten Trikots! Wenn etwas nicht gleich auf Anhieb klappt, müssen Sie nicht verzweifeln, denn das Programm verfügt über eine gute Hilfefunktion.



Monheim holt Titel

In der German Modem League (GML) gab es im vergangenen Monat eine Riesenüberraschung. Das offline ausgetragene Finale (die Gegner trafen sich, spielten also nicht per Modem) der GML99-B-Saison zwischen der Monheim Avalanche und den Rauxel Devils endete wider aller Erwartungen mit einem Sieg für Thomas Ilian und seine Avalanche. Der große Favorit aus Rauxel mußte sich in vier Spielen geschlagen geben (6:1/3:4/2:5/3:4 in der Verlängerung). Daniel Dildrop meinte nach den Finalpartien, daß er sich seiner Sache nach dem 6:1-Sieg im ersten Spiel wohl zu sicher gewesen sei. Das Endspiel hat einmal mehr gezeigt, daß auch im Computer-Eishockey alles möglich ist. In der dritten Saison dieses Jahres, der GML99 C, ist die Plazierungsrunde bis auf einige ausstehende Spiele beendet. Sowohl die Play-off-Teilnehmer als auch die ersten Absteiger der GML-Geschichte stehen fest. In der zweiten Hälfte der Saison gab es einige Überraschungen. Nach der Vorrunde waren die Augsburg Bruins von Andi Wiedmann noch im engeren Kreis der Play-off-Anwärter zu finden. Am Ende der Rückrunde stehen sie auf Platz 9 und gehören zu den ersten acht Absteigern aus der GML. Allgemein kann man sagen, daß die Punkterunde der GML C mit all ihren Reformen ein durchschlagender Erfolg war. Sowohl der neu eingeführte Modus als auch die neue Spieltagregelung erwiesen sich trotz anfänglicher Kritik als spaßfördernd. Spannende Kellerduelle und tolle Spitzenspiele prägten die Saison. Die Verantwortlichen hoffen nun, daß die nächste Saison (2000 A), die Mitte Oktober mit *NHL 2000* beginnt, genauso packend wird.



Nur mit vollem Einsatz gelingt es Tom Barrasso (PIT) diese Riesenchance von Mark Messier (VAN) zu verhindern.



Patrick Roy (COL) hat nicht so viel Glück. Hier trifft Messier nach einem tollen Paß.

Auf der Cover-CD

Puckheads Roster
Update: Die aktuellsten Aufstellungen und veränderte Künstliche Intelligenz.
Puckhead-Final.zip

Highlight aus der GML
Flotter Dreier: Unsere Zeitlupe zeigt drei Unterzahltore in 23 Sekunden, erzielt von Matthias Mentschel.
Nhl99008.hlt

Die Fangemeinde fiebert

Zweifelsohne ist *NHL99* das momentan mit Abstand beste Eishockeyspiel auf dem PC. Aber das reicht der Fangemeinde nicht mehr! Alle GML-Mitglieder fiebern nach der dritten Saison mit der 99er Version dem (hoffentlich) nächsten Geniestreich von EA Sports entgegen. Endlich wieder Direktabnahmen, die zu Toren führen, und nicht von einem übernatürlich schnellen Torhüter gehalten werden! Außerdem hoffen die Cracks auf eine Verbesserung des Gameplays. Vor allem auch im Allstar-Modus, der in der aktuellen Version mehr an ein Arcade Spiel erinnert als an eine Simulation. Wenn man sich die Screenshots zur neuen Version ansieht, schürt das auch die Hoffnung auf die gewünschten Verbesserungen. Denn an der Grafik haben die Programmierer von EA nicht viel geändert, so daß sie ein Jahr Zeit hatten, sich voll dem Spiel an sich zu widmen.

Command & Conquer 3



Alexander Dilthey ist Mitbegründer der deutschen C&C-Fansite TiberianSun.de, die auch von Westwood unterstützt wird.

Alexander Dilthey,
Schüler aus Meerbusch
http://www.tiberiansun.de, alex@tiberiansun.de

„Ja, endlich heißt es für C&C-Freaks nicht mehr warten, sondern spielen!"



Man kann sicher darüber streiten, ob Tiberian Sun technisch auf dem neuesten Stand ist. Beeindruckende Grafikeffekte wie bei diesen Explosionen gehören jedoch zu den Stärken der Engine.

TiberianSun.de initiiert Command & Conquer-Liga

Endlich ist es geschafft: Wir sind mit unserer Homepage TiberianSun.de auf einen neuen Server umgezogen. Grund war unter anderem, daß wir auf dem neuen Server über nahezu unbegrenzten Speicherplatz verfügen. Diese Chance haben wir zur kompletten Erneuerung unseres Web-Angebots genutzt. Neben unserem neuen Layout haben wir uns vor allem inhaltlich neu ausgerichtet. Jetzt, wo *Tiberian Sun* erschienen ist, ist das Interesse an Previews, Informationen zur künstlichen Intelligenz der neuen Einheiten oder ähnlichem natürlich deutlich gesunken. Verlangt werden jetzt Tips, Tricks, Karten, Cheat-Editoren und – das ist wohl das Wichtigste – eine Liga. Gerade auf diese Liga will ich hier hinweisen: Wir beabsichtigen, in Zusammenarbeit mit der PC Action die beste und größte deutsche *Command & Conquer*-Liga aufzubauen. Wenn dieses Heft an den Kiosken liegt, ist die ganze Sache vielleicht sogar schon angelaufen. Natürlich werden wir zu gegebener Zeit hier ausführlich über die Liga berichten. Hier geben wir schon mal ein paar Details bekannt. Grundvoraussetzung für Ihre Beteiligung ist natürlich ein Internet-Anschluß mit einem einigermaßen schnellen Modem. Auch Ihr Computer sollte ein neueres, relativ leistungsstarkes Modell sein. So, wie es bis jetzt aussieht, wird die Liga wohl über die offizielle Westwood-Rangliste laufen; wenn ein Server die Spiele schon protokolliert, wieso dann diese Chance nicht auch gleich nutzen?

Die Tiberian-Sun-Online-Community

Wer Interesse daran hat, die deutsche *Tiberian Sun*-Community live zu erleben, für den gibt es ein paar Adressen im

Command & Conquer-Fahrplan

Natürlich wird die *Command & Conquer*-Reihe fortgeführt – so ein Geschäft ließe Westwood sich ohnehin kaum entgehen! Und wir geben Ihnen hier einen kleinen Überblick über das, was bisher geplant ist:

Command & Conquer: Renegade (früher „Command & Conquer: Commando")
Command & Conquer Renegade wird definitiv ein 1st-Person-Shooter sein. Es wird also wahrscheinlich zumindest teilweise das umgesetzt, was wir nach erfolgreichem Meistern aller Missionen in *Command & Conquer* sahen. Natürlich wird das Spiel nicht nur reine Action zum Inhalt haben. Wie der frühere Name schon sagt, steuert man wohl einen Commando-Bot. Wir gehen davon aus, daß es im Spiel auch Puzzles zu lösen geben wird.

Command & Conquer: Tiberian Twilight
Der Nachfolger von *Tiberian Sun*. Über die Story selbst wurde bis jetzt noch nicht viel bekannt, fast sicher ist nur, daß die Handlung sich ca. fünf Jahre nach *Tiberian Sun* abspielt. So wie es aussieht, ist dieses Spiel nicht nur ein Hirngespinst in den Köpfen der Westwood-Designer, sondern durchaus real – angeblich hat man bereits 1996 mit der Umsetzung begonnen.

Command & Conquer: Determination
Noch viel mysteriöser als *Tiberian Twilight*. Ob es dieses Spiel jemals geben wird, ist noch offen. Wahrscheinlich wird es sich auch bei diesem Spiel um ein Echtzeitstrategical handeln. Ein sehr optimistischer Westwood-Mitarbeiter meinte, man werde es „wohl bis 2010" schaffen, das Spiel zu veröffentlichen.



Ja, es gibt ihn noch, den altehrwürdigen Mammut!



Generalüberholung auf der ganzen Linie: Nicht nur das Layout von TiberianSun.de erstrahlt in neuem Glanz, die Betreiber dieser Website möchten hier auch Deutschlands bedeutendste Command-&-Conquer-Liga ins Leben rufen.




Das Message-Board von Tiberian Sun Galaxy wird überwiegend von sehr erfahrenen Command-&-Conquer-Freaks frequentiert, ist aber auch für informationshungrige Neueinsteiger eine überaus lohnende Adresse.

Internet, die absolute Pflicht sind. Dazu gehört zum Beispiel der deutsche *Tiberian Sun*-Chat im IRC. Wer sämtliche nachfolgenden Informationen noch einmal ausführlich nachlesen möchte, dem sei http://www.tiberiansun.de/nachrichten/chat/irchilfe/ nahegelegt. Dort findet man alle benötigten Infos. Für alle „Newbies“: Der erste Schritt ist es, sich einen Chatclient wie mIRC (http://www.mirc.com) zu installieren. Dann besorgt man sich die benötigten Zugangsdaten für den gewünschten Chat-Server. In unserem Fall sind das: **Server:** 62.96.3.124, **Port:** 6667, **Raum:** #tiberiansun.de. Diese Daten werden im Client eingegeben, und dann kann es prinzipiell auch schon losgehen. In diesem Chatraum findet eigentlich fast immer reger Gedankenaustausch zwischen *Command & Conquer*-Freaks statt. Von Zeit zu Zeit organisieren wir auch „offizielle“ Community-Chats, da geht dann richtig die Post ab. Die Termine werden rechtzeitig auf unserer Newspage bekanntgegeben. Ein weiteres Highlight für informationshungrige *C&C*-Surfer ist unser Messageboard (http://www.tiberiansun.de/cgi-local/tsforum/dcboard.cgi), auf dem es praktisch nur um *Tiberian Sun* geht. Aber auch Personen, die technische Probleme mit ihrer Computer-Konfiguration haben, wird in einem separaten Forum geholfen. Das Messageboard bietet alle wichtigen Features von der Reservierung eines Namens bis hin zu ausgefeilten Suchfunktionen. Noch ein Hinweis: Um wirklich alle Foren ansehen und nutzen zu können, sollte man sich vorher angemeldet haben (Button „Login“, dann „Register New“). Wenn von der deutschen *Tiberian-Sun*-Community geredet wird, darf natürlich das Messageboard (http://bmn.tiberium.de/cgi-bmn/board/ts/ts-board.pl) von Tiberian Sun Galaxy nicht fehlen. Dieses Board hat eine relativ kleine, aber fachkundige Stammleserschaft, die ständig über aktuelle Themen diskutiert und auch Neulinge freundlich aufnimmt. Das Board hat zwar nicht so viele Funktionen, ausreichend sind sie aber auf jeden Fall. Wer gut genug Englisch spricht, der sollte auch mal einen Blick auf das „große“ englische Board werfen (http://www.cncboard.com). Dies ist ein wirklich gelungen gestalteter Treffpunkt der englischen Community.

Auflösung ändern?

Immer wieder erreichten mich in letzter Zeit Mails, in denen gefragt wurde, ob man die Bildschirmauflösung von *Tiberian Sun* erhöhen kann. Angeblich soll diese Möglichkeit nur mit einer bestimmten Version funktionieren – wir haben den simplen Trick anhand der deutschen Verkaufsversion ausprobiert, und siehe da, es klappte! Um die Auflösung zu erhöhen, muß zuerst die Datei **sun.ini** im *Tiberian-Sun*-Verzeichnis mit einem Texteditor geöffnet werden. Danach müssen Sie einfach die Werte für Screenwidth und Screen/Height im Abschnitt [Video] verändern: Ersetzen Sie den Zahlenwert bei Screen/Width einfach durch 1024 und den bei ScreenHeight durch 768, um eine Bildschirmauflösung von 1024 x 768 zu erhalten.



Ein Meteoritenschauer geht auf einem Tiberiumfeld nieder.

Verlosung: TS-Sportuhr

Für eingefleischte *Tiberian Sun*-Fans, die beim Spielen gern die Zeit vergessen, verlosen wir die ultimative *Tiberian Sun*-Sportuhr mit integriertem Alarmchronographen. Wer sich für das edle Teil interessiert, sollte schleunigst zum Telefon greifen und die Nummer 0190/595858 (DM 1,21/min)! wählen. Wenn Sie nach dem Lösungswort gefragt werden, geben Sie einfach an, welches amerikanische Softwarehaus die *Command & Conquer*-Reihe entwickelt hat. Die Verlosung läuft bis einschließlich 30. September 1999.

Top 5: Leere Versprechungen

Erinnern Sie sich noch an die „guten alten Zeiten“, als *Tiberian Sun* noch ein zoom- bzw. drehbares Schlachtfeld hatte? Als *Command & Conquer*-Einheiten noch Spuren im Schnee hinterließen? Alles leere Versprechungen von Westwood, und wir haben hier die Top 5:

1 „*Tiberian Sun* kommt bald“. (Zitat von Westwood aus den Jahren 1998 und 1999)
2 „Sammler sind nicht mehr so blöd“.
3 „Unter anderem kommen Vulkane im Spiel vor“.
4 „Echtes 3D-Terrain? Klar!“
5 „Die Grafik wird revolutionär!“

Starcraft



Michael Paa kümmert sich bei der renommierten deutschen Starcraft Base hauptsächlich um Organisatorisches.

Michael Paa,
20, Azubi aus Augsburg.
http://www.starcraftbase.de

„Das wichtigste Ereignis im vergangenen Monat war für mich die Deutsche Broodwar Meisterschaft in Berlin."

Turnier-News

Gleich drei große *Starcraft*- bzw. *Broodwar*-Meisterschaften wurden im vergangenen Monat ausgetragen. Zum einen ging die 1. Deutsche *BROODWAR*-Meisterschaft in Berlin zu Ende, aus welcher [o]frenetic (mit dem wir uns bereits in der letzten Ausgabe im Vorfeld des Turniers unterhalten haben) als Sieger hervorging. Für all jene unter Ihnen, die nicht bei diesem Turnier dabei waren und die auch keinen Internet-Zugang haben, haben wir einige der Maps, auf denen bei der 1. Deutschen *BROODWAR*-Meisterschaft gespielt wurde, mit auf die Cover-CD gepackt, so daß auch Sie Ihr Glück unter „realen Bedingungen" zu Hause versuchen können. Weiterer Höhepunkt im aktuellen *Starcraft*-Geschehen war die Beendigung der zweiten Saison des offiziellen *Broodwar* Ladder-Tournaments. Im Endspiel konnte sich LARRY-THE-WEIRD klar mit 3:0 gegen [5th]Fire durchsetzen. Die Spielberichte der Finalrunde sind auf der Battle.Net-Website unter http://www.battle.net/Starcraftc/br/index.shtml zu finden. Darüber hinaus findet zur Zeit in Korea das World Game Tournament statt, in dessen Rahmen neben anderen Spielen auch eine *Starcraft*-Meisterschaft ausgetragen wird. Der Sieger dieses Wettbewerbs wird die Rekordsumme von 25.000 US-$ (noch nie gab es unseres Wissens ein Turnier, das höher dotiert war!) für den ersten Platz in Empfang nehmen können. Wer sich letztendlich durchsetzen konnte, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



Die neue Version der Warcraft2 Conversion sieht schon deutlich besser aus als vor ein paar Monaten.

Seit Broodwar sind die Protoss leicht im Vorteil. Blizzard beabsichtigt jedoch nicht, dies durch einen neuerlichen Patch zu ändern.

Zerg-Strategietips von [o]frenetic

[o]frenetic, der Gewinner der deutschen Broodwar-Meisterschaft, versorgt diesmal die Zergspieler unter Ihnen mit seinen Strategie-Tips.

Den ersten vier Drohnen befiehlt man, Mineralien abzubauen. Danach produziert man Drohnen, bis man acht Stück sein eigen nennen darf. Jetzt ist es an der Zeit, einen Overlord in Auftrag zu geben und eine weitere Drohne heranmutieren zu lassen. Nachdem der Overlord aus seinem Ei geschlüpft ist, gibt man nochmals zwei Drohnen in Auftrag. Danach setzt man einen Brutschleimpool in die Landschaft und produziert eine weitere Drohne. Nun folgt eine Brutstätte. Wenn der Brutschleimpool fertig ist, morpht man einige Zerglinge heran und bildet zwei Tiefenkolonien aus. Danach beginnt man mit Hilfe von vier Drohnen mit dem Abbau von Vespingas.

- Gegen Protoss
empfiehlt es sich, eine weitere Brutstätte zu errichten und dieser einen Hydraliskenbau folgen zu lassen. Dann produziert man zunächst einmal einige Hydralisken und versucht, irgendwo zu expandieren und sich so zusätzliche Ressourcen zu sichern. Nun sollte man genug Geld haben, um eine Brutstätte in einen Bau zu verwandeln und einige Mutalisken zu züchten, um die Luftherrschaft an sich zu reißen.

- Gegen Zerg
verwandelt man sofort eine Brutstätte in einen Bau. Währenddessen züchtet man noch einige Zerglinge. Sobald der Bau fertig ist, errichtet man einen Schößling. Mit Hilfe von Zerglingen und Mutalisken sind gegnerische Hydralisken keine Gefahr – normalerweise.

- Gegen Terraner
empfiehlt es sich, eine der beiden obigen Taktiken einzusetzen, wobei es immer darauf ankommt, was der Gegner macht. Wenn dieser auf eine große Anzahl von Marines setzt, sollte man Hydralisken bauen und eventuell – wenn man im Besitz von Broodwar ist – diesen einige Lurker zur Seite stellen. Besteht die gegnerische Armee jedoch mehr aus Panzern, sind Mutalisken die bessere Lösung, da sich die Panzer nicht gegen Luftangriffe verteidigen können.

Keine weiteren Patches für Starcraft

Wie Blizzard kürzlich bekanntgegeben hat, ist es nicht beabsichtigt, noch weitere Patches für *Starcraft* bzw. *Broodwar* zu veröffentlichen. Diese Ankündigung stieß bei einem Teil der Spieler auf großes Unverständnis, da das Spiel in seiner jetzigen Form von vielen als zu protoss-lastig angesehen wird und deshalb aus deren Sicht Änderungen an der Balance wünschenswert wären.

Neue Version der Warcraft2 Conversion

Starcraft Infoceptor hat eine neue überarbeitete Version ihrer *Warcraft2 Conversion*, die sämtliche *Starcraft*-Einheiten durch *Warcraft 2*-Einheiten ersetzt (wir berichteten in Ausgabe 7/99), veröffentlicht. Nähere Informationen hierzu erhalten sie unter http://www.infoceptor.com/war2tc/. Dort kann die Conversion auch heruntergeladen werden.

Kurios: Starcraft-Unterricht

Kain-the-Feared, ein bekannter amerikanischer *Starcraft*-Spieler, hat in einem Versuch, etwas Extra-Taschengeld zu bekommen, seine Dienste als *Starcraft*-Profi beim amerikanischen Internet-Auktionshaus Ebay versteigert. Der glückliche Mensch, der nun für 78 US-$ (!) seine Dienste in Anspruch nehmen darf, erhält dafür dreimal eine Stunde *Starcraft*-Unterricht mit Tips, Tricks und Baureihenfolgen von Kain.

Das Battle.net wächst weiter

Das Battle.net, der Internet-Dienst von Blizzard, welcher es ermöglicht, *Starcraft* sowie *Diablo* über das Internet gegen menschliche Gegner zu spielen, wächst unaufhörlich weiter: Im August wurden an einem Samstag 5.965.358 *Starcraft*-Spiele ausgetragen; ein neuer Rekord. Insgesamt wurden sogar ca. 7.200.000 Spiele ausgetragen. Korea bietet dabei anteilsmäßig immer noch die größte Anzahl von Spielern und Spielerinnen auf und schlägt die zweitgrößte Gruppe der Spieler (US-Amerikaner) um das Achteinhalbfache.

Interview mit Xenøphanes von Water Starcraft



Letzen Monat berichteten wir über Water Starcraft, ein Projekt, welches sich zum Ziel gesetzt hat, Starcraft insoweit zu verändern, daß Wassereinheiten genutzt werden können. Um Sie weiter über dieses Projekt zu informieren, haben wir für Sie ein Interview mit Xenøphanes, dem Mann hinter Water Starcraft, ins Deutsche übertragen und aufbereitet: Den Originaltext können Sie unter http://members.tripod.com/~Sabre/interviews/xeno0721.html nachlesen.

? Wieviel Ehrgeiz stecken Sie in das Konzept von *Water Starcraft*?
! Es existieren keine Wassereinheiten bei *Starcraft*, und indem wir diesen Mißstand beheben, geben wir dem Spieler noch weit mehr Möglichkeiten als bei *Broodwar*. *Water Starcraft* ist nicht nur aufgrund der Gameplay- Eigenschaften interessant, wir haben auch mehrere Techniken verfeinert, um dem Qualitätsanspruch von Blizzard gerecht zu werden.

? Wie weit sind Sie denn mit der Produktion der Kampagne?
! Nach meiner Sicht sind wir zu ca. 60% fertig. Die meisten wichtigen Probleme wurden von uns schon gelöst.

? Wird man mit Hilfe von StarEdit Karten mit den *Water-Starcraft*-Einheiten kreieren können bzw. wird es einen Patch für den Editor geben, damit dies möglich wird?
! Wir möchten den Spielern unbedingt die Möglichkeit an die Hand geben, dies zu tun, aber dazu müssen sie eine modifizierte Version von StarEdit von uns benutzen. Die Karten, die mit diesem Programm erstellt werden, haben im Dateinamen die Endung .Starcraftw.

? Welche Schritte werden vorgenommen, um die Ausgewogenheit der Einheiten zu sichern und zu verhindern, daß manche Einheiten bzw. Rassen zu stark sind?
! Ich versichere Ihnen, daß wir intensive Tests durchführen, um die Ausgewogenheit der Einheiten zu gewährleisten. Wir gehen davon aus, daß die existierenden Einheiten ausgewogen sind, und daß wir diese Ausgewogenheit nicht zerstören, indem wir eine unabhängige, in sich ausgewogene Gruppe von Einheiten hinzufügen. Natürlich ist uns bewußt, daß dies nicht hundertprozentig gelingt, und so werden wir weitere Maßnahmen ergreifen. Ich werde mit einem mathematischen System, welches auch in *Starcraft* zu erkennen ist, einem Betatest und intensiven Testphasen innerhalb unseres Teams alles tun, um eine Unausgewogenheit des Spiels zu verhindern.



Auf der Battle.Net-Website finden sich ausführliche und bebilderte Berichte von Finalrundenspielen des Ladder Tournaments.

Auf der Cover-CD

Turnier-Maps
Die offiziellen Turniermaps von der *Broodwar*-Meisterschaft in Berlin
maps.zip

Age of Empires

Hans-Peter Brill ist in der Age-of-Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill,
38 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

„Man sollte meinen, bei gutem Wetter hätten die Leute anderes zu tun als Age of Empires zu spielen. Muß unser Sommer wieder schlecht gewesen sein!“

Die CLAN-Szene im Internet

In unserer Reihe über die *Age of Empires*-Clan-Szene im Internet stellen wir heute einen sehr starken deutschsprachigen Clan vor.

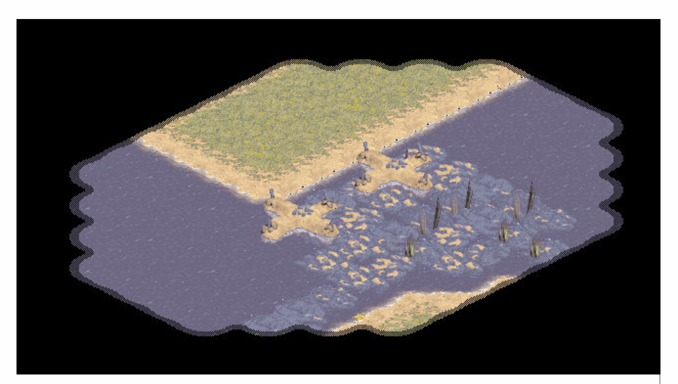
FAST-Clan

FAST_Doc ist beim *Age of Empires*-Masters (www.Agers-Treff.de) eine wahre Spielerlegende. Niemand hat so viele Spiele gewonnen wie er, der vierfache *Age of Empires-Master*. FAST_JAMES (unglaubliche 98% Siegquote in Zweikämpfen) ist eine ebensolche Legende in der 3DAction-Liga (3DAction.GameTown.de). Mit FAST_THUNDER, FAST_PARTY, FAST_NUSCH, FAST_DON und anderen sind in diesem Clan fast 50% der besten Spieler des deutschsprachigen Raumes vertreten. Weitere Informationen über den Fast-Clan finden Sie im Internet unter http://www.fast-clan.de/.

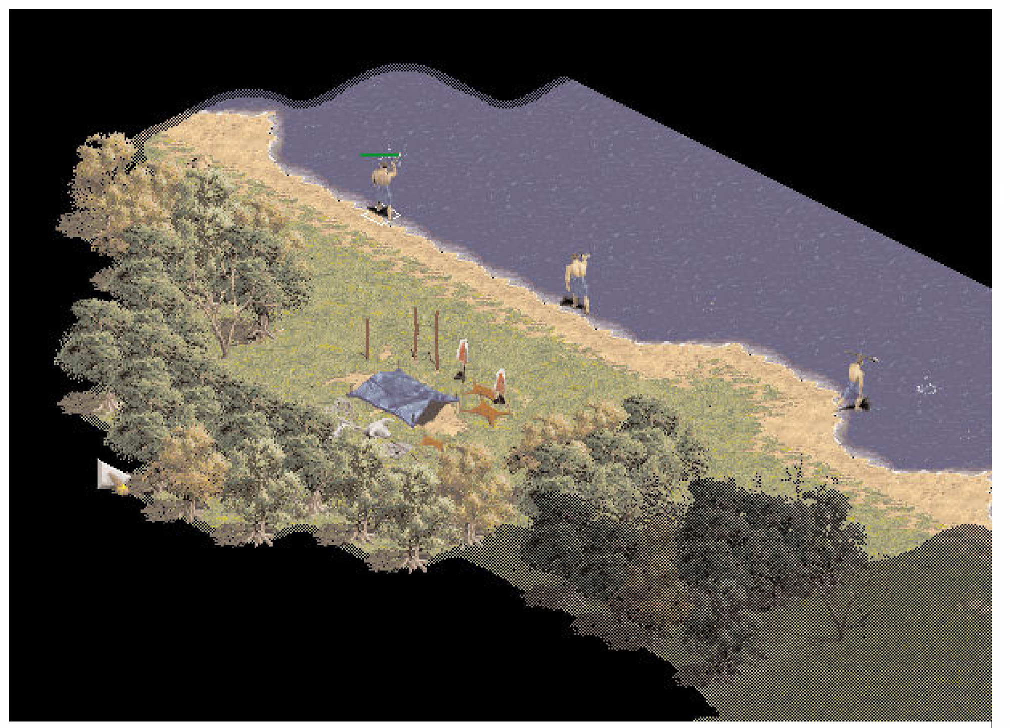


Age of Empires-Strategien

In dieser Ausgabe wenden wir uns nach dem Tool- und dem Bronze-Rush der letzten der drei Basis-Strategien in *Age of Empires* zu: dem sogenannten Boom. Eine bessere Ökonomie erlaubt, mehr Einheiten zu produzieren. Mehr Einheiten führen zu Übermacht in Schlachten und damit zum Sieg. Die naheliegendste Methode, eine bessere Ökonomie zu erreichen, ist es, möglichst früh im Spiel möglichst viele Dorfbewohner zu haben. Da man jedoch im Dorfzentrum nie mehrere Dorfbewohner parallel ausbilden kann, setzt der boomende Spieler stark auf Fischerboote. Wie bei jeder Strategie stellt man zunächst die Nahrungsversorgung sicher (zumeist Kornspeicher), und alle weiteren Dorfbewohner sammeln Holz. Nach einem Lager neben einem genügend großen Wald wird möglichst rasch ein Hafen gebaut, und in diesem werden von nun an pausenlos Fischerboote produziert. Sobald die wachsende Zahl von Holzfällern genügend Holz für einen zweiten Hafen beschafft hat, wird durch diesen die Produktion von Fischerbooten verdoppelt. Mit Phöniziern (Holz-Bonus!) ist sogar ein dritter Hafen sinnvoll. Mit dieser Methode erreicht der Spieler die für die Jungsteinzeit erforderlichen 500 Nahrungseinheiten in dem Moment, in dem er seinen 30. Dorfbewohner hat. Inzwischen sollten mehr als 15 Fischerboote sein Meer bevölkern. Um genügend Ressour-



Der Dock-Block versperrt den gegnerischen Erkundern und Angreifern den Zugang, lange bevor Mauern gebaut werden können.



Wenn man einen Wald in der Nähe seiner Fischspots hat, kann dies den Boom erheblich beschleunigen, da der erste Hafen dann bereits nach vier Minuten gebaut werden kann.

Auf der Cover-CD

Age of Empires-Kampagne: Rom – der Aufstieg zur Herrin Italiens
Diese von unserem Leser Gerd Bremberg aus Bottrop entworfene Kampagne orientiert sich an der Historie und den geographischen Gegebenheiten des alten Italien und thematisiert den Aufstieg Roms von der Stadtgründung bis zur vollständigen Eroberung des Apennin.
Rom – der Weg zur Herrin Italiens.cpx

Age of Empires-Szenario: Babil
Auch dieses Szenario wurde von Gerd Bremberg erstellt und befaßt sich mit dem Wiedererstarken Babylons.
Babil.scx

Spieltage des Age of Empires-Masters

Sonntag 20 Uhr
Dienstag 20 Uhr
Donnerstag 21 Uhr

Spieler sollten sich beim *Age of Empires*-Masters anmelden (www.Agers-treff.de) und am Spielabend in den Gladius-Raum der MSN Gaming Zone (www.zo ne.com) kommen.
Inzwischen spielen 185 Spieler beim Masters um die alle 3 Wochen zu vergebende Siegprämie: Eintrag in die Hall of Fame.

cen für Bronze oder Eisen muß der boomende Spieler nicht bangen. Die Gefahr des Boomens liegt ganz klar im späten Erreichen der Tool- (11 Minuten) und Bronzezeit (14 Minuten). Damit ist der Spieler lange Zeit sehr anfällig für frühe Angriffe seiner Gegner. Allerdings kann man durch geschicktes Plazieren von Gebäuden frühzeitig eine ähnliche Wirkung erreichen wie mit Mauern, die man ja vor der Jungsteinzeit noch nicht bauen kann. Besonders beliebt ist das Boomen bei Spielen auf Inselkarten.

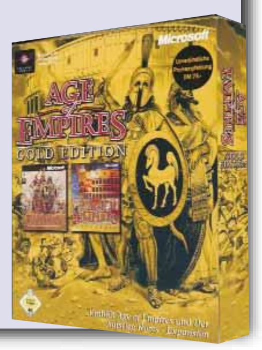
Age of Empires Masters



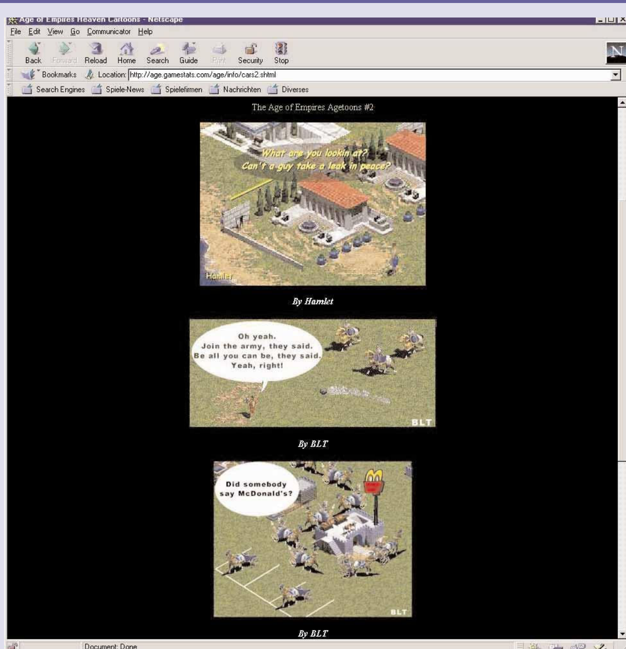
Die erfahrensten *Age of Empires*-Spieler wollten Ende letzten Jahres mehr Abwechslung in ihre Team-Spiele bringen und dadurch vielseitiger werden. Diesen wichtigen Grundgedanken griff MisterBlue auf und entwickelte daraus das Age of Empires-Masters. Jede Runde gibt dabei andere Spieleinstellungen vor, um so die gesamte Bandbreite dieses großartigen Spieles abzudecken. An den Spielabenden werden aus den anwesenden Spielern Teams ausgelost. Durch den hohen organisatorischen Aufwand bedingt, hat sich das Organisations-Team des Age of Empires-Masters inzwischen wesentlich verstärkt: Den reibungslosen Ablauf garantieren nun LadyOrange, _Bigmouth_, Hades_Charon und Hades_Styx als Operatoren, und SD_CHARGER zeichnet verantwortlich für die exzellenten geschichtlichen Hintergründe. SD_Chargers Hintergrundwissen als studierter Historiker mit eigener Bibliothek ist ein Quell spannender historischer Szenarien für jede Mastersrunde. Sein erstes großes Werk befaßte sich mit den Schlachten von Marathon und Salamis. Die „Siegprämie" jeder Mastersrunde ist ein namentlicher Eintrag in die Masters Hall of Fame. Auch andere außergewöhnliche Leistungen im Masters (z.B. lange Siegesserien) werden in die Ruhmeshalle aufgenommen. Zur Zeit wird die zwölfte Runde absolviert (eine Runde dauert drei Wochen), und die Zahlen des Masters sind mittlerweile beeindruckend: Es gibt 185 angemeldete Spieler, und in der letzten Runde haben 72 Spieler mindestens ein Match absolviert. An einem Abend beteiligten sich bis zu 46 Spieler an einem Match.

Verlosung AoE Gold Edition handsigniert

Auch für diejenigen unter Ihnen, die bereits *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms* besitzen, dürfte die *Age of Empires Gold Edition* interessant sein, die wir hiermit verlosen. Die CD dieses Unikats wurde nämlich von Chef-Entwickler Bruce Shelley höchstpersönlich handsigniert! Falls Sie dieses Sammlerstück gewinnen möchten, rufen Sie bitte unter 0190/595858 (DM 1,21/min) an und geben als Lösungswort an, wie der Untertitel von *Age of Empires II* lautet. Die Verlosung läuft bis zum 30. September 1999.



Humorvolles



Der Einfallsreichtum mancher AoE-Spieler ist schier unerschöpflich. Manche basteln aus Screenshots witzige Cartoons.

Im Internet gibt es zahlreiche Seiten, die sich humoristisch mit *Age of Empires* befassen. Allen, die gerne einmal schmunzeln, seien die folgenden Seiten empfohlen:

- Über das Glück bei Inselkarten: http://www.Agers-Treff.de/kolumnen/party/Inselparty.html

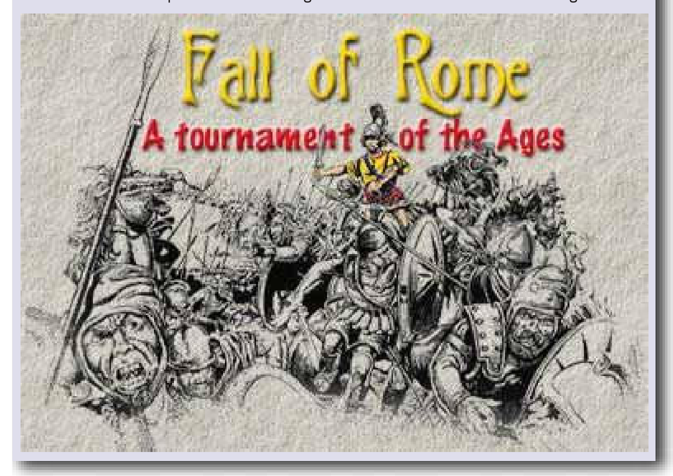
- Ein *Age of Empires*-Spielbericht mal ganz anders: http://www.Agers-Treff.de/kolumnen/poh_ni.html

- Zwei sehr schöne Stories über die *Age of Empires*-Charaktere von David Mathers:
  Zyxphratel: http://www.brill.de/aoe/story1.asp
  Nigel: http://www.brill.de/aoe/story2.asp

- *Age of Empires*-Comics:
  http://age.gamestats.com/age/info/carsindex.shtml

Fall of Rome

Fall of Rome ist das letzte große *Der Aufstieg Roms*-Turnier vor Erscheinen von *Age of Kings*. Um Preise von Microsoft, Ensemble und Heavens Gaming Sites messen sich die 300 weltweit besten Spieler in Zweikämpfen und Mannschaftsspielen. Neben einigen deutschen Einzelspielern gibt es auch ein Team aus den Spielern des *Age of Empires*-Masters. Bei Redaktionsschluß hatte vor allem der Kölner Spieler Jaite sehr große Chancen auf den Turniersieg.



Die Siedler 3

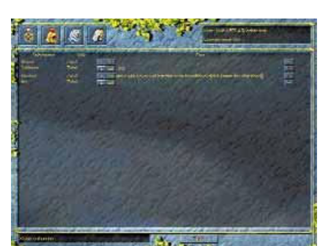
Rolf Klöppel, Mitbegründer des Siedler-Onlineclubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der Siedler-Szene.

Rolf Klöppel aka Mordred
26 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.s3club.de
mordred@s3club.de

„Das erste SOC-Turnier in Zusammenarbeit mit der PC Action hat so guten Anklang gefunden, daß wir jetzt weitere organisieren."

So spielt sich S3 im Internet

Siedler 3 (*S3*) hat so seinen Reiz für Aufbauspieler. Man verbringt Stunden an seinem PC, um den Computergegner in Grund und Boden zu siedeln. Wenn man der KI im letzten Gefecht noch mal richtig einen verbrutzelt hat und den Abspann genießt, stellt sich die Frage nach weiteren Herausforderungen: Menschliche Gegenspieler müssen her. Abhilfe bietet hier die Multiplayer-Option für das Internet. Wer die Online-Kosten nicht scheut, findet in der *Siedler 3*-Lobby Gegner für ungehemmtes Siedelvergnügen. Hier trifft man rund um die Uhr Aufbaustrategen, die sich gerne mit anderen *S3*-Verrückten messen. Doch wie komme ich denn in die *S3*-Lobby? Eigentlich ist es ganz einfach, alles was man braucht ist ein Internet-Anschluß und ein möglichst schnelles Modem (bzw. ISDN). Für den gesicherten Einstieg in die Lobby muß man eine DFÜ-Verbindung zu seinem Online-Dienst einrichten. Eine sehr gute Anleitung hierfür finden Sie im Internet unter der URL „http://www.fh-merseburg.de/~wwwbib/IPInstal".



Im Game Setup wartet man auf seine Mitspieler, jetzt noch die Nation auswählen und den Button auf grün umstellen und ab geht's.



In der S3-Lobby treffen sich die Online-Siedler aller Nationen. Aber vor allem im deutschen Chat ist meist die Hölle los. Hinter den Namen sieht man die Kürzel für den jeweiligen Clan des Spielers.

Wenn die DFÜ-Verbindung steht, startet man S3 und wählt „Multiplayerspiel Internet". Im nächsten Fenster klickt man auf „erstelle Spieler", gibt sein Internet-Nick und sein Paßwort zweimal ein und klickt auf „weiter".

Danach wird man mit der Lobby verbunden und begibt sich zu den Chaträumen. Dort finden sich die anderen Online-Siedler mit denen man sich zum Spielen verabreden kann. Alternativ zum Chat kann man sich auch direkt in die Spiele einloggen, indem man auf die am oberen Bildschirmrand aufgelisteten Spiele klickt. Schon befindet man sich im Game-Setup, wählt seine Nation aus und klickt auf den roten Button in seiner Spielerzeile, bis dieser grün wird. Und schon kann es losgehen.

Natürlich kann man auch selbst ein Spiel eröffnen. Dazu muß der „erzeuge Spiel"-Button gedrückt werden. Nun kann die zu spielende Karte, die Höhe der Anfangsressourcen und die Anzahl der Teams und Spieler festgelegt werden. Sind diese Einstellungen gemacht klickt man auf "weiter" und schon befindet man sich im Game-Setup. Dort wird auf weitere Spieler gewartet, bis das Spiel schließlich voll ist und alle bereit sind. „weiter" drücken und los geht die wilde Siedlerei. Viel Spaß!

Brot und Spiele – Die Nahrungsmittelproduktion

Wer sich darüber wundert, daß diese Eisenminen schon wieder nicht richtig versorgt werden, oder die Kohleminen in den Hungerstreik treten, der sollte sich einmal Gedanken über seine Nahrungsmittelproduktion machen. Nicht immer ist diese ausgefeilt genug, um die ganze Minenschar mit Brot, Fleisch und Fisch zu versorgen.

In der Praxis hat es sich bewährt, für eine mittelgroße Siedlung drei Getreidefarmen zu bauen. Sind die Farmer beschäftigt, sollten diese durch den Bau von einer Mühle und zwei Bäckereien ergänzt werden. Weil die Nahrungsmittelproduzenten auch immer Wasser verlangen, sollte man auch nicht vergessen, für Wasserwerke zu sorgen. Je nachdem, wie weit das Wasser von der Nahrungsproduktion entfernt ist, müssen zwei oder drei Wasserwerke errichtet werden.

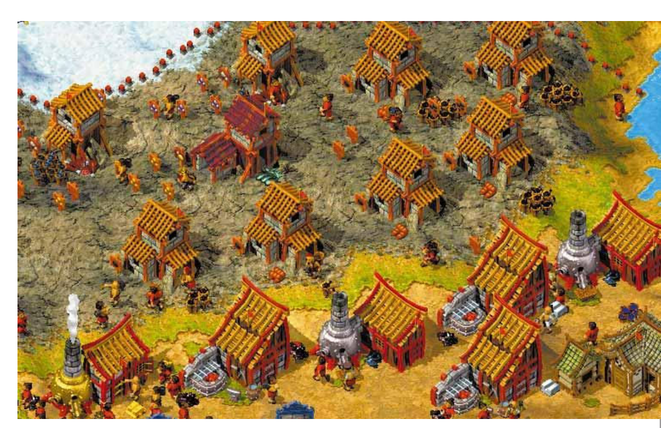
Damit die Eisenbergwerke nicht zu kurz kommen, werden dem Nahrungsmittelkreislauf nun auch noch zwei Schweinefarmen und ein Schlachter spendiert. Und für die Goldminen ein bis zwei Fischerhütten. Je nachdem wie gut die Fischausbeute ist, kann ein Fischer locker zwei bis drei Goldbergwerke bedienen. Ein kleiner Tip an dieser Stelle: Wenn viel Fisch vorhanden ist, sollte man auch an die Kohle- und Eisenbergwerke Fisch verteilen lassen. Zwar gehen die Bergarbeiter für das falsche Nahrungsmittel nur zweimal in den Schacht (bei richtiger Nahrung achtmal), aber auf diesem Wege kann man auch mal einen Engpaß überbrücken.



Wenn die Nahrungsmittelproduktion so aussieht, braucht man sich darüber erst einmal keine Gedanken mehr machen.

Wie viele Minen braucht der Mensch?

Diese Frage stellt sich jeder *Siedler 3*-Spieler früher oder später: Wie viele Minen kann ich eigentlich versorgen, und wie kriege ich es hin, daß meine Erzschmelzen und Waffenschmieden immer genug Kohle und Eisen auf Lager haben? Als Faustregel hat sich hier folgendes Verhältnis etabliert. Zu einer Erzmine passen drei Kohleminen. Erz kann nur in den Eisenschmelzen verbraucht werden, Kohle aber in der Werkzeugschmiede, der Waffenschmiede, der Eisenschmelze und der Goldschmelze. Darum wird in der Regel auch mehr Kohle abgebaut als alles andere. Bei den Asiaten empfiehlt sich aufgrund des Kohlebedarfs in den Destillen sogar ein Verhältnis von vier Kohleminen zu einer Erzmine. Werden diese



Sechs Kohleminen, zwei Erzbergwerke und eine Goldmine bilden eine gesunde Grundlage für die Waffenproduktion.

Faustregeln beachtet, sollte eigentlich kein Engpaß mehr entstehen. Voraussetzung dafür ist natürlich eine gesicherte Nahrungsmittelversorgung (siehe „Brot und Spiele!“).

Tarifstreit bei Siedler3 – Die Metaller streiken

Daß die IG-Metall auch Einfluß auf die Arbeiter in *Die Siedler3* hat, beweist der folgende Screenshot, den uns Superbayer eingeschickt hat.
Es ist deutlich zu erkennen, daß die Metall verarbeitenden Betriebe (Eisenschmelzen und Waffenschmieden) in den Streik getreten sind. Obwohl in unmittelbarer Nähe Kohle und Eisen (Kreis) lagern, ließen sich weder die Metaller noch die Zulieferer zur Arbeit bewegen. Erst eine hitzige Verhandlung des Spielers mit seinen Angestellten und die Einigung auf 5 Prozent mehr Gehalt und volles Weihnachtsgeld ließen die Produktion wieder anlaufen.



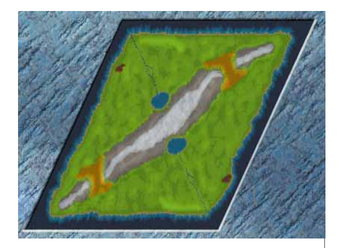
Erst nach einer Lohnerhöhung um 5 % ließen sich die Metaller (gelber Pfeil) wieder zur Arbeit (roter Kreis) überreden.

Die beliebtesten Multiplayer-Maps – Das große Finale

Eine professionelle und grafisch ansprechende Map haben wir auch in diesem Monat wieder auf die Heft-CD gebrannt. Die Final-map von Duke Nukem stellt höchste Ansprüche an die Spieler. Die Map ist für zwei Spieler ausgelegt und eignet sich perfekt für einen schnellen und harten Fight. Über die Karte sind Geschenke (Mana, Stein, Holz, Kohle, Erz und Eisenbarren) verteilt, so daß die Mana- und Waffenproduktion schon sehr schnell in die Gänge kommt. Eine Map, die man sich unbedingt einmal anschauen sollte. Außerdem ist dies auch die Map, die im Finale des SOC-Turniers, welches in Zusammenarbeit mit der PC-Action ausgetragen wird, Verwendung findet. Also schaut mal rein, womit sich die absoluten Cracks so herumschlagen müssen.

Auf der Cover-CD

Die *Siedler*-Multiplayer-Map des Monats
Final.zip



Unsere Map des Monats Oktober: 200 und mehr Waffen nach 60 Minuten Spielzeit sind möglich.

Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Bei *Die Siedler3* sind im Multiplayer-Bereich mittlerweile 4 Ligabetriebe online. Derzeit spielen etwa 1.600 Siedler aus aller Herren Länder beim *Siedler*-Online-Club (Info: http://www.s3club.de) um den Titel TOP-SOC. Seit Dezember 1998 werden hier zwei Ligen angeboten, die „Knock-Out-Liga“ und die „Long-Play-Liga“. Im Juni hat auch BlueByte nachgezogen und zwei weitere Ligen eingeführt. Die eine richtet sich an Einzelspieler (1-on1-Liga) und die andere an die Clans (Clan-Liga). Info: http://www.siedler3.de. Sollte es bei den Spielen in den vier Ligen einmal ungerecht zugehen, kann man sich bei den jeweiligen Veranstaltern beschweren. Bei nachgewiesenem unfairen Spiel werden die entsprechenden Siedler angemahnt oder disqualifiziert.

BB-1vs1-LIGA TOP10

In der von BB initiierten 1vs1-Liga treten die Spieler – wie der Name schon sagt – allein gegeneinander an. Es gibt keine Punkteuntergrenze und dadurch viele Spiele, die kaum länger als 30 Minuten dauern.

Platz	Spielername	Punkte
1	Michael TK	10.334
2	Fastest Rusher	10.104
3	Liesel	9.856
4	The Specialist	9.755
5	Moya	9.610
6	SPI Kiwi	9.483
7	SOC tirex	9.446
8	Silvers	9.414
9	Knight di Luca	9.409
10	tnn	9.391

BB-CLAN-LIGA

Wer mit seinem Clan die Ladder (Rangliste) erstürmen will, dem bietet sich die Clan-Liga an. Ein echtes Highlight ist es immer wieder, wenn diese Clans in Clanmatches aufeinandertreffen.

Platz	Clanname	Punkte
1	Wussels	9.540
2	Oldie-Clan	9.090
3	Psychofamily	9.083
4	DS of Chulak	9.060
5	Saurier-Clan	8.853
6	Soldiers from Above	8.839
7	TNT	8.785
8	Just4Fun	8.754
9	The great Gods	8.704
10	SOCioc	8.695

SOC-LP-LIGA TOP10

In der LP-Liga sind wieder alle Spielarten erlaubt – egal ob allein, im Team oder allein gegen 2 oder 3 Spieler. Aber ohne funktionierendes Wirtschaftssystem hat man keine Chance gegen die Aufbauprofis.

Platz	Spielername	Punkte
1	Pontius Pilatus I	122
2	Spaceworld	121
3	Mave	111
4	Aragon	110
5	Lemontree	108
5	Torsten m	108
7	Mr Burns	107
8	NyKoN	100
9	BOSC Grazy	99
9	Cindy	99
9	Tinka	99

SOC-KO-LIGA TOP10

Die Mutter aller *S3*-Ligen ist die KO-Liga des *Siedler*-Online-Clubs (SOC). Hier spielen seit Anfang des Jahres mittlerweile knapp 1.600 Spieler um die Spitze. Der Sieger benötigt mindestens 1.600 Punkte.

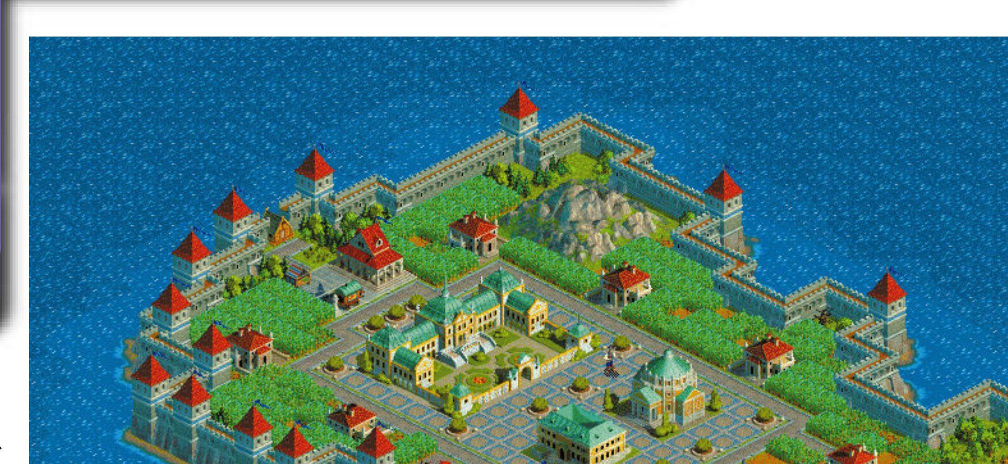
Platz	Spielername	Punkte
1	Schippy	204
2	Sancho	200
3	Rephil	200
3	NyKoN	200
5	Chaos	200
6	BND	200
7	Ari	200
8	Creepy	199
9	Knight Higher	198
10	Cuppola	198

Anno 1602

Unser Anno-1602-Experte Karel „Charlie" Kaufmann versorgt Sie jede Ausgabe mit Neuigkeiten aus der Anno-Szene.

Karel 'Charlie' Kaufmann
30 Jahre, Student
kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de
http://www.tat.physik.uni-tuebingen.de/~kaufmann

„Das neue Add-On im Namen des Königs ist eine echte Herausforderung für jeden Anno-Spieler, genau wie unsere aktuelle Map des Monats mit Flo Hasenherz."



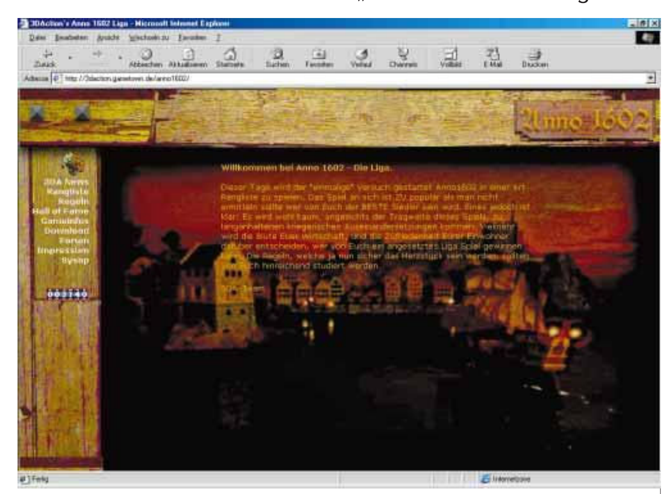
Der Besuch im Palast erweist sich als gefährliche Falle. Wird Flo entkommen können?

Profi(table) Tips

Wenn man bei *Anno 1602* nur rote Zahlen schreibt, liegt das meist daran, daß man zuwenig Einnahmen durch Steuern und zu viele überflüssige Gebäude hat. Ein ausgewogenes Verhältnis von Einwohnern zu Betrieben und optimale Steuersätze sind wichtig für eine funktionierende Kolonie.

Anno 1602 - Online-Liga

Eingefleischte *Anno*-Spieler treffen sich regelmäßig unter http://3daction.gametown.de/anno1602/, um sich zu *Anno1602*-Spielen über das Internet zu verabreden. Vor dem Spiel einigt man sich auf ein Szenario, die Spieldauer (in der Regel ein bis zwei Stunden) und die Sieg-Bedingungen. Wer sich also online mit anderen Spielern messen möchte, sollte unbedingt einmal bei der von 3daction.de organisierten Liga vorbeischauen!



In der von 3daction.de organisierten Liga trifft sich die Anno-Szene regelmäßig zu packenden Mehrspielerpartien.

Versorgungsbetriebe (bis Stufe Bürger)

Ware		Betriebe	versorgen
	Nahrung	1 Fischer	60 Einwohner
	Nahrung	2 Rinderfarmen + 1 Fleischerei	180 Einwohner
	Nahrung	4 Getreidefelder + 2 Mühlen + 1 Bäcker	240 Einwohner
	Stoffe	2 Schaffarmen + 1 Webstube	330 Siedler (300 Bürger)
	Stoffe	2 Baumwollplantagen + 1 Weberei	480 Bürger
	Alkohol	1 Weingut	240 Siedler (200 Bürger)
	Alkohol	2 Zuckerplantagen + 1 Schnapsbrennerei	480 Siedler (400 Bürger)
	Gewürze	1 Gewürzplantage	320 Bürger
	Tabakwaren	2 Tabakplantagen + 1 Tabakwarenladen	440 Bürger

Map des Monats

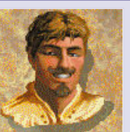
Diesen Monat auf der Cover-CD : Ein bisher unveröffentlichtes Original-Abenteuer von Flo Hasenherz, dem Helden aus „Im Namen des Königs". Das Szenario stammt von den Designern der Zusatz-CD und ist ein echtes Schmankerl für alle begeisterten Anno-Spieler.
Schwierigkeitsgrad : Herausfordernd (Knifflig).

Auf der Cover-CD

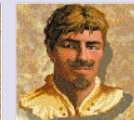
Unsere Map des Monats Oktober.
mom1099.szs

Steuern

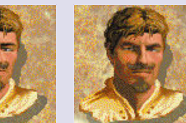
Es gibt drei verschiedene Stimmungsbereiche, die man am Gesichtsausdruck der Einwohner ablesen kann. Die Stimmung hängt vom Steuersatz, Katastrophen, der Versorgung mit Nahrung und verlangten Luxusgütern ab, wobei jede Untertanenklasse für sich behandelt wird. Durch Variation der Steuern kann man die Bevölkerungsentwicklung gezielt beeinflussen. Im Normalfall sollte man den höchsten Steuersatz wählen, der die Leute noch fröhlich sein läßt.
Für den Anfang eines Spiels empfiehlt sich eine Stadtgröße von 20-40 Häusern. PIONIERE zahlen freiwillig 48% Steuern, SIEDLER 33% (Stoffe) bzw. 45% (Stoffe+Alkohol). Vor dem Bau einer Werft oder Erzmine sollte deshalb immer, sofern möglich, Alkohol angebaut werden, um die hohen Unterhaltskosten durch eine Steuererhöhung zu finanzieren.



Fröhlich : Wachstum und Weiterentwicklung



Neutral : Stagnation Ihrer Siedler-Entwicklung



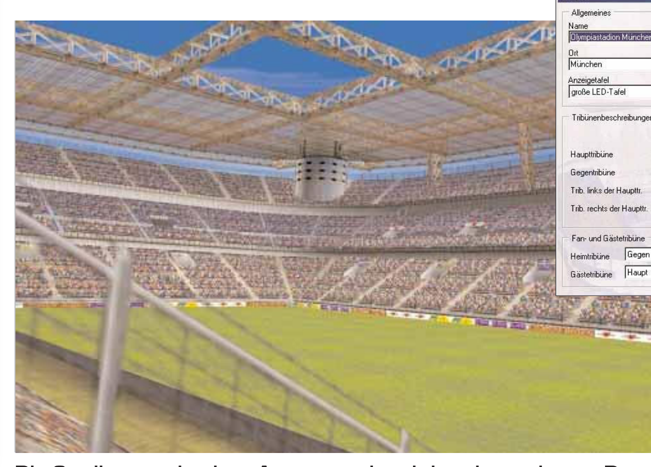
Unzufrieden : Bevölkerungsrückgang und Rückentwicklung

Anstoss 2/3

Wolfgang Nothdurft berichtet an dieser Stelle zum letzten Mal aus dem Ascaron-Hauptquartier. Ab der nächsten Ausgabe betreut Sie Bernhard Maiberg mit seinen Kollegen von der Anstoss-Fancorner.

Wolfgang Nothdurft
28 Jahre, Student
Neue PC Action-Homepage:
http://www.san.ch/anstoss2/FanCorner/anstoss.html

„Aus beruflichen Gründen muß ich mich leider von Ihnen verabschieden. Ich möchte mich bedanken für die zahlreichen Anregungen, die ich von Ihnen erhalten habe, und wünsche meinen Nachfolgern von der Anstoss-Fancorner viel Spaß mit dem Spielerforum."



Die Stadien werden laut Ascaron anhand der eingegebenen Daten im Editor erst zu Spielbeginn generiert. Wie das genau geschieht, bleibt noch ein Geheimnis. Unser Bild zeigt das Mailänder Meazza-Stadion, der Datensatz oben rechts charakterisiert das Münchner Olympiastadion.

Anstoss 3-Veröffentlichung

Anstoss 3 erscheint nun doch nicht im September, sondern, wie zunächst geplant erst im November. Ascaron hat auf der *Anstoss 3*-Newsseite (http://www.ascaron.com/german/products/a3/a3inhalt.html) einen Countdown eingerichtet, der auf den 16. November als genaues Datum verweist. Ascaron hat Mitte August begonnen die erste Betaversion 0.10b des *Anstoss 3*-Editors zu versenden. Die ca. 100 ausgewählten Tester bekamen je ein Exemplar des Editors zugeschickt, um ihn ausgiebig zu testen. Natürlich kann man anhand des Editors auch Rückschlüsse auf die Neuerungen in *A3* ziehen. In der nächsten PC Action werden Sie den Editor auch auf unserer Cover-CD finden. Diese dann veröffentlichte Version wird auf jeden Fall mit der Verkaufsversion kompatibel sein.

Länder

Nationalmannschaft.bmp:
Zu den bisherigen fünf Hauptländern des Managers kommen Österreich, Schweiz, Holland, Portugal, Schottland und die Türkei dazu. Sollte dies immer noch nicht reichen, kann im Editor eine freie Liga eingestellt werden. So kann man zum Beispiel Brasilien oder die USA als zwölfte Liga mit in Spiel bringen. Der Editor bietet Ihnen hierbei die Möglichkeit kleine Anpassungen vorzunehmen, um etwa die Ligagröße oder die Anzahl der Absteiger festzulegen. In den restlichen 26 europäischen Ländern werden jeweils acht Mannschaften verwaltet, die im Gegensatz zu *Anstoss 2* auch nicht mehr auf lediglich elf Spieler begrenzt sind.

Ligen

Zu den ersten Ligen der neuen Hauptländer sind auch weiterhin Ligen der bisherigen Hauptländer dazugekommen. Sie können nun auch Mannschaften aus der vierten englischen bzw. der zweiten spanischen und italienischen Liga managen. Auch die Änderungen der Regionalliga werden bei *Anstoss 3* berücksichtigt. Ab dem Spieljahr 2000 gibt es wie in der Realität nur noch eine zweigleisige Regionalliga.

Vereine

Ein wichtiger neuer Punkt bei den Vereinen ist der Vereinspräsident. Hier können Sie die Verhaltensweise des Vorstandes sowie einer eventuell vorhanden Opposition modifizieren. Damit die Vereine auch zu Spielbeginn bereits eine „Geschichte" haben, können Sie im Editor Gründungsjahr und die Anzahl der errungenen Titel festlegen sowie den aktuellen Stand in der ewigen Tabelle anpassen. Desweiteren kann eingestellt werden, ob der Verein eine Aktiengesellschaft ist und ob die Heimatstadt Ihres Vereins eine Medienhochburg ist – der FC Hollywood läßt grüßen.

Spieler

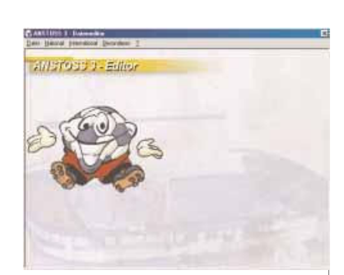
Die Spieler bekommen bei *Anstoss 3* zahlreiche neue Eigenschaften, Charaktere, usw. So gibt es jetzt zum Beispiel Eigenschaften wie Schlitzohrigkeit oder das Charaktermerkmal des Schönwetterfußballers.



Für jede Position und jede Fähigkeit gibt es nur einen Top-Spieler.



Über diesen Screen kann man die Nationalmannschaft im Editor zusammenstellen.



Es geht auch ohne teure Lizenz: Dank des Editors können Sie alle Originaldaten von Vereinen und Spielern in Anstoss 3 einfügen.

Außerdem kann man jetzt einstellen, welche Spieler von Anfang an zum Nationalkader gehören und welche bereits zurückgetreten sind.

Astoss-Seiten im Netz

Da ich aus Zeitgründen meine Homepage und die Betreuung dieser Rubrik aufgeben mußte, wird Sie an dieser Stelle in Zukunft die *Anstoss 2*-Fancorner mit Neuigkeiten rund um die Manager-Serie versorgen.

Anstoss 2-Fancorner:
http://www.san.ch/anstoss2/FanCorner/anstoss.html
Die internationale *Anstoss 2*-Seite:
http://hp.europe.de/fw/default.htm
Anstoss 2-Fanhomepage:
http://www.tschwarz.de.cx/
Flystevens *Anstoss 2*-Homepage:
http://members.aol.com/flysteven/welcome.html
Anstossfreak's *Anstoss*-Seite:
http://www.anstossfreak.de/

Auf der Cover-CD

Aufgrund des exklusiven *A3*-Quiz von Ascaron gibt's erst im nächsten Monat wieder neue Fangesänge von Matthias Seiffert.

PC ACTION Spieletips 10/99



Ausgetrickst



Donnerstag, der 26. August 1999 – der Tag, auf den hunderttausende von Echtzeitstrategie-Fans gewartet haben. Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun ist da! Raus aus der Packung, rein ins CD-Laufwerk, installieren und losspielen. Drei Tage und Nächte haben sechs Redakteure, mich eingeschlossen, alle Missionen durchgespielt. Kurz vor Schluß wurde dann auch noch die Heftplanung über den Haufen geworfen, damit genügend Platz für die 36 (!) Missionskarten ist. Das Ergebnis: Ganze 40 Seiten, statt bisher 32, Spieletips und davon satte 16 Seiten für Command & Conquer 3. Das hat es noch nie gegeben. Da wir das Testmuster jedoch erst sehr spät bekommen haben (siehe auch Test ab Seite 84), wollten wir Sie nicht eine weitere Ausgabe lang auf die Folter spannen – wir haben beide Seiten von Anfang bis Ende durchgespielt! Aber natürlich gibt es diesen Monat auch noch andere nennenswerte Titel. So finden Sie Teil 1 unserer ShadowMan Lösung, Tips zu Unreal Tournament sowie Hilfe zum neuen EA-Sports Titel Bundesliga Stars.

Florian Weidhase

Tips-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
Stefan Weiß
André Geller
Uwe Schmidt
Frank Jürgen Wörner
Uwe Symanek

Unsere Tips-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Spieletips

Kurztips

Thema Technik

Index

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tips & Tricks:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.

3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**

4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.

5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.

6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word- für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.

8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.

9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.

10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tips@pcaction.de**

Komplettlösung

Command & Conquer 3: Tiberian Sun

Das Warten hat ein Ende: Command & Conquer 3 ist endlich da. Wir haben uns für Sie die Nächte um die Ohren gehauen, um an einem Wochenende beide Kampagnen durchzuspielen. Die Megascreenshots helfen Ihnen dabei, alle Missionen zu meistern.



Zwei Raffinerien in direkter Nähe zu Tiberium-Feldern sorgen für stetigen Nachschub an Geld. Durch die Kasernen unter der Brücke war es möglich, die Klippen zu übergehen.

C&C-3 Allgemeine Tips

Basisbau

Prinzipiell gelten die alten Bauvorschriften aus den anderen C&C-Teilen – einige Neuerungen erfordern jedoch zusätzliche Regeln.

Der Bauhof

Das Kernstück jeder Basis! Ohne Bauhof läuft gar nichts. Es ist immens wichtig, dieses Gebäude um jeden Preis zu schützen. Oft lohnt es sich, den Hof einzumauern, damit gegnerische Ingenieure ihn nicht einnehmen können. Außerdem sollten Sie einige eigene Ingenieure bereithalten, um dieses und andere wichtige Gebäude im Notfall zurückzuerobern oder auf einen Schlag zu reparieren.

Die Energieversorgung

Bauen Sie grundsätzlich reichlich Kraftwerke, um im Fall eines Angriffes immer genügend Energie zu haben. Die GDI kann die Basiskraftwerke durch weitere Turbinen erweitern, NOD kann dafür erweiterte Kraftwerke bauen. Kraftwerke sind ein beliebtes Angriffsziel, und müssen gut geschützt werden. Hier haben sich zwei Taktiken bewährt:

1. Alle Kraftwerke zusammen mit Forschungsstationen und Radar etc. auf einem großen „Haufen" bauen und mit Verteidigungseinrichtungen schützen – am besten zusätzlich ummauern.
2. In höheren Technikstufen sollten die Kraftwerke wegen drohender Luftangriffe lieber in großzügigen Abständen plaziert werden, damit ein einziger Schlag nicht die ganze Basis lahmlegen kann.

Die Tiberiumraffinerien

Grundsätzlich sollten Raffinerien möglichst nah an Tiberiumfeldern plaziert werden. Achten Sie dabei darauf, ob es sich um ein endliches oder ein nachwachsendes Feld (mit einem mutierten Baum in der Mitte) handelt. Je nach Entfernung der Vorkommen können bis zu vier Sammler pro Raffinerie eingesetzt werden.

Die Waffenproduktion

Neuerdings kann man für jeden Produktionsbetrieb festlegen, wohin neue Einheiten nach der Fertigstellung geschickt werden. Wenn Sie eine Fabrik anklicken, ALT gedrückt halten und dann mit der linken Maustaste auf eine beliebige Kartenposition klicken, werden alle neuen Fahrzeuge dieser Einrichtung an diesen Punkt geschickt. Diese Funktion ist besonders nützlich, um ohne größere Umstände Truppenkonzentrationen in der Basis, an Engpässen oder anderen wichtigen Stellen zu bilden.



In dieser NOD-Basis sind Kraftwerke, Bauhof und Radarstation zum Schutz vor Ingenieur-Angriffen eingezäunt.



Der GDI-Stützpunkt ist noch nicht gut gesichert. Daher werden neue Infanterie-Einheiten direkt zum Bauhof geschickt.





Nod kann seine Basen durch einen Stealth-Generator völlig verschleiern. Der Gegner findet den Stützpunkt so nicht.



Ingenieure in einem BMT haben diese Basis im Aufbau erwischt und unter anderem den Bauhof eingenommen.

Die Stützpunkt-Verteidigung

Man unterscheidet prinzipiell zwischen fest installierten Verteidigungseinrichtungen, wie zum Beispiel Luftabwehrstellungen, Lasertürmen und Vulkankanonen, und der Verteidigung durch mobile Einheiten. Die Bruderschaft von NOD hat hier durch die Maulwurfpanzer und die schwere Artillerie einen entscheidenden Vorteil. Beide Fahrzeuge eignen sich ideal zur Verteidigung gegen Landangriffe, können aber auch offensiv eingesetzt werden. Die GDI ist eher auf feste Verteidigungen angewiesen, hat aber den Vorteil der mobilen Sensoreinheit.

GDI:

Feindliche Tunnelpanzer können Ihnen schnell den Tag verderben! Sie müssen immer einige Einheiten und an besonders gefährdeten Stellen auch Türme bereithalten, um unterirdische Einheiten zurückzuschlagen. Decken Sie das Umfeld weitreichend mit mobilen Sensoreinheiten ab, um getarnte und unterirdische Einheiten frühzeitig zu erkennen. Schlüsselstellen der Basis sollten mit Betonplatten geschützt werden.

NOD:

Auch wenn die Bruderschaft über fortschrittliche Lasertürme und Obelisken verfügt, sollten Sie hauptsächlich auf mobile Verteidigung setzen. Eine Batterie von Artillerie kann jeden Eindringling frühzeitig eliminieren. Bazooka-Cyborgs schützen zusätzlich vor Luftangriffen. Nutzen Sie stationäre Verteidigung um die Schlüsselstellen (Zugänge, Bauhof, Tempel, etc.) zu schützen. Wenn verfügbar, sollten Sie Ihre Basis mit dem Stealth-Generator „verschleiern". Die Computer-KI greift getarnte Basen nicht an, auch wenn vorher der Standpunkt bekannt war.

Taktiken

Kombinierte Angriffe

Grundsätzlich ist es immer ratsam, mit mehreren Waffentypen gleichzeitig anzugreifen. Besonders auf dem Weg zum Gegner sind unausgewogene Kampfverbände dem Feind oft schutzlos ausgeliefert und werden aufgerieben, bevor der eigentliche Angriff überhaupt angefangen hat. So sollten Sie stets Luftverteidigung mitführen und auf Infanterieangriffe vorbereitet sein.

Übernahme

Effektiv wie eh und je ist der Infiltrationsangriff mit Ingenieuren. Auf der Seite der GDI ist es zwar etwas schwerer, weil das Amphibienfahrzeug nicht unterirdisch angreifen, dafür aber oft vernachlässigte Seezugänge nutzen kann. Ziel dieses Angriffes ist es, den gegnerischen Bauhof einzunehmen. Vor dem Angriff sollten Sie je nach taktischer Situation bereits Vorkehrungen getroffen haben.

1. Basis ist nur leicht verteidigt: Bauen Sie vor der Übernahme eine Kaserne/Hand von NOD, um schnell neue Infanterie zur Verteidigung oder mehr Ingenieure für weitere Eroberungen zu produzieren. Alternativ können Sie auch Verteidgungsanlagen fertig produziert haben, die Sie dann sofort errichten können. Beispiel: NOD nimmt einen GDI-Bauhof ein und setzt sofort einen Obelisken neben das eroberte Gebäude (vorher für ausreichend Energie sorgen!).
2. Basis ist schwer verteidigt: Ohne Rücksicht auf Verluste den Bauhof einnehmen und dann sofort wieder verkaufen. Der Gegner kann dann nichts mehr bauen und Sie haben einen ordentlichen Schub auf dem eigenen Konto zu verzeichnen. Diesen Schritt sollten Sie immer in Erwägung ziehen, wenn das eroberte Gebäude nicht zu halten ist!

Ablenkungsangriffe

Kleine Trupps können nach wie vor viele gegnerische Einheiten durch einen Ablenkungsangriff auf sich ziehen. So locken Sie den Gegner aus der Basis und verwickeln ihn in einen Wettlauf oder ein Feuergefecht, während die eigentliche Angriffsgruppe von einer anderen Seite in den gegnerischen Stützpunkt einfällt.

Nadelstiche

Chirurgische Einzelattacken und gezielte Kurzangriffe dienen dazu, wichtige Einrichtungen des Gegners zu zerstören. Wenn Sie zum Beispiel mit einem schnellen Schlag mehrere Kraftwerke des Gegners zerstören, ist dieser schwer getroffen. Die Angreifer können sich im Idealfall wieder zurückziehen oder werden geopfert.

Luftattacken

Je nachdem wie gut eine Basis gegen Luftangriffe verteidigt ist, muß entschieden werden, ob sich ein Angriff lohnt. Wenn Sie über ausreichend Lufteinheiten verfügen, ist es sogar möglich, nach und nach die Abwehrstellungen zu zerstören. Der Einsatz sollten jedoch gut überlegt sein, da Lufteinheiten sehr teuer sind. Oft ist es angebrachter in einem Großangriff den Bauhof oder viele Kraftwerke zu zerstören – und dabei einige Verluste hinzunehmen, als nach und nach alle Einheiten an die Luftabwehr zu verlieren.

Angriffe auf die Ressourcen

Wenn Sie gar nicht an den Gegner herankommen oder Ihre Kampfkraft einen richtigen Angriff noch nicht zuläßt, sollten Sie die gegnerischen Sammler attackieren. Blaue Tiberiumfelder können sogar zur Explosion gebracht und somit vernichtet werden.

Florian Wiedhase

Komplettlösung – Die Missionen der GDI

GDI 1. Tag der Vergeltung



Selektieren Sie einfach alle Einheiten, die Sie als Nachschub erhalten haben, und marschieren Sie mit ihnen in die Basis von NOD. Der Widerstand ist so gering, daß Sie normalerweise keine weiteren Einheiten benötigen.

GDI 2. Sicherung der Region



Vernichten Sie erst die rot markierten Luftabwehrstellungen, damit die Zivilisten evakuiert werden können. Anschließend können Sie die Brücke reparieren und die Basis von NOD angreifen.

GDI 3. Eroberung des Bahnhofs



Zerstören Sie die rot markierten NOD-Posten. Südlich der NOD-Basis erhalten Sie automatisch einige Titans als Verstärkung, die über das Wasser hinweg die Kraftwerke NODs zerstören können. Vernichten Sie dann die NOD-Basis und nehmen Sie den Bahnhof mit einem Ingenieur ein.

GDI 4. Lokalisierung der Absturzstelle



Commander: Errichten Sie erst eine Basis und stellen Sie eine umfangreiche Ressourcenförderung sicher. Produzieren Sie dann eine größere Menge Titans. Ihnen stehen drei Zugänge zur gegnerischen Basis zur Verfügung. Wir empfehlen einen simultanen Angriff von mehreren Seiten. Speziell mit einem Angriff durch den Tunnel können Sie NOD überraschen.



GDI — 5. Verteidigung der Absturzstelle



GDI — 6. Zerstörung der Radaranlage



GDI — 7. Befreiung von Tatros



GDI — 8. Zerstörung des Vega-Damms

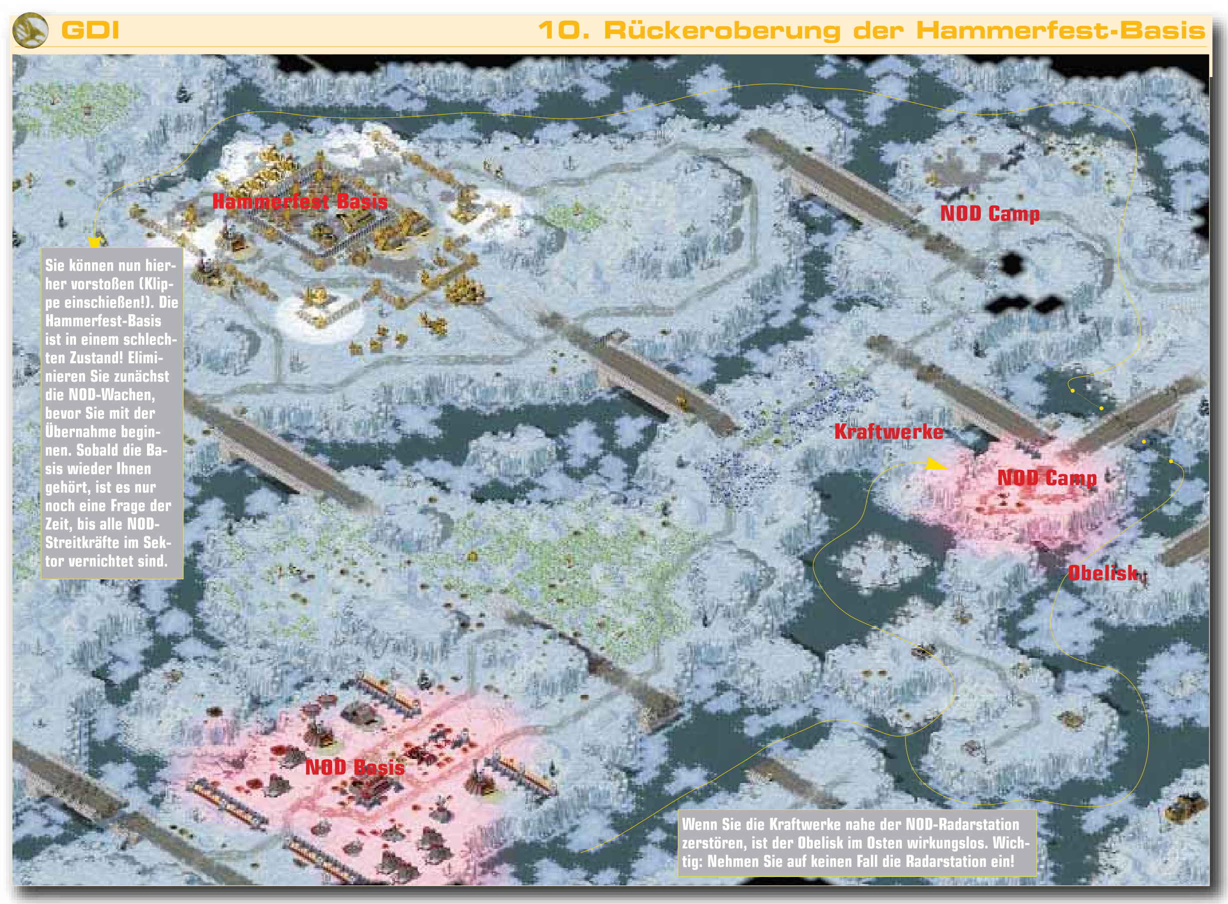
Vorsicht: Es wurden unterirdische Einheiten geortet. Zerstören Sie sämtliche NOD-Einheiten auf dem Weg zum Staudamm. Mit den rot markierten Trucks können Sie alle Einheiten jeweils einmal heilen. Sie erhalten regelmäßig Nachschub. Vernichten Sie mit Ihren Truppen die beiden NOD-Posten um den Staudamm im Nordosten.

GDI — 9. Zerstörung von Vegas Stützpunkt





GDI — 10. Rückeroberung der Hammerfest-Basis



GDI — 11. Sicherstellung der Zerfallskristalle

Startpunkt

Bahnhof

Zug mit Kristallen

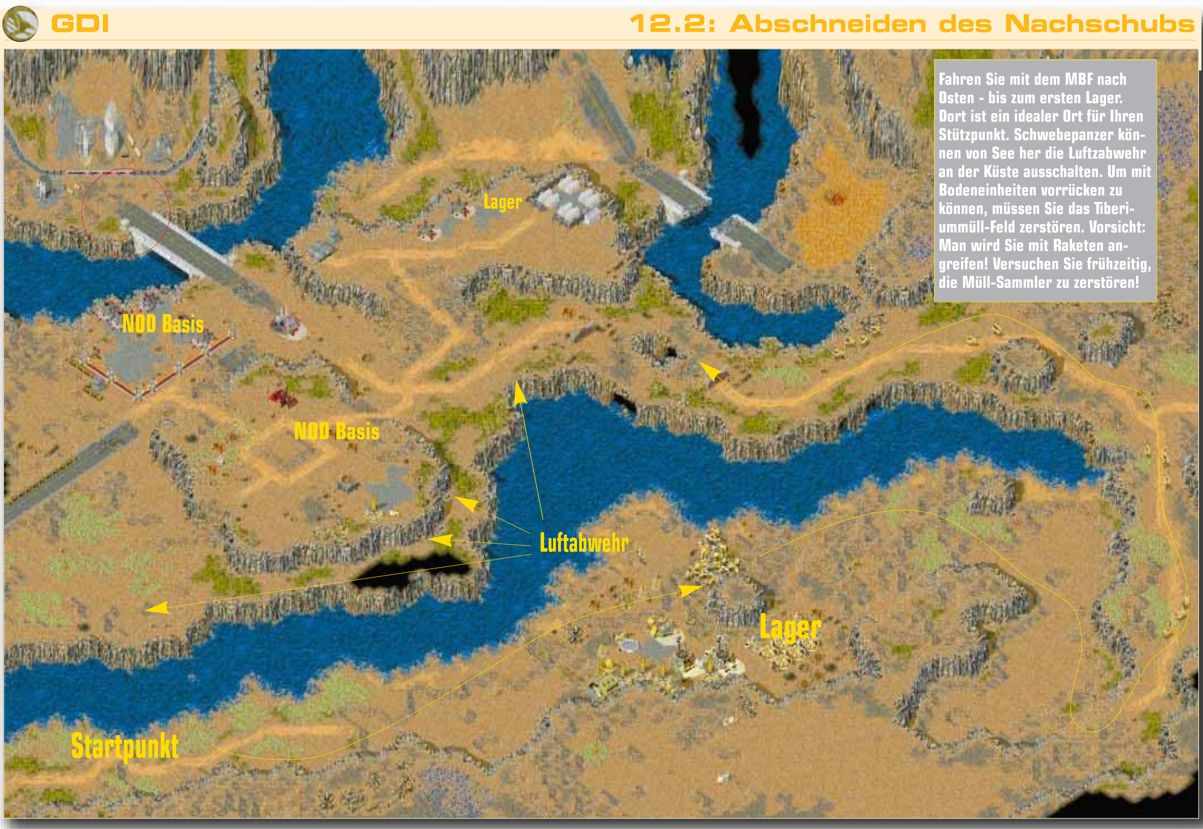
Wenn Sie es nicht schaffen, den Zug vor der Brücke zu erobern, ist das nicht weiter tragisch. Im Südosten können Sie die Tiberiumernte des NOD-Stützpunktes empfindlich stören. Angriff: Dringen Sie mit Bodentruppen von Norden her in die Basis ein und zerstören einige Luftabwehrstellungen. Danach können die Orca-Bomber alle Artillerie-Einheiten und die Verteidigungsanlagen lahmlegen. Sie müssen nicht die gesamte Basis zerstören. Besorgen Sie nur die Kristalle aus dem Zug!

GDI 12.1: Befreiung der Gefangenen



Ok, Commander - die Sache ist leichter, als sie aussieht. Treffen Sie sich zuerst mit den Mutanten im Norden und kapern Sie das Amphibienfahrzeug. Die Mutanten sind exzellente Kämpfer und werden in Tiberiumfeldern geheilt. Diese beiden Elitesoldaten können es mit jeder NOD-Patrouille aufnehmen. Achten Sie auf die Artilleriestellungen und umgehen Sie diese. Dringen Sie dann entweder direkt über die Brücke oder per BMT über das Wasser in das Gefängnis ein.

GDI 12.2: Abschneiden des Nachschubs



Fahren Sie mit dem MBF nach Osten - bis zum ersten Lager. Dort ist ein idealer Ort für Ihren Stützpunkt. Schwebepanzer können von See her die Luftzabwehr an der Küste ausschalten. Um mit Bodeneinheiten vorrücken zu können, müssen Sie das Tiberiummüll-Feld zerstören. Vorsicht: Man wird Sie mit Raketen angreifen! Versuchen Sie frühzeitig, die Müll-Sammler zu zerstören!

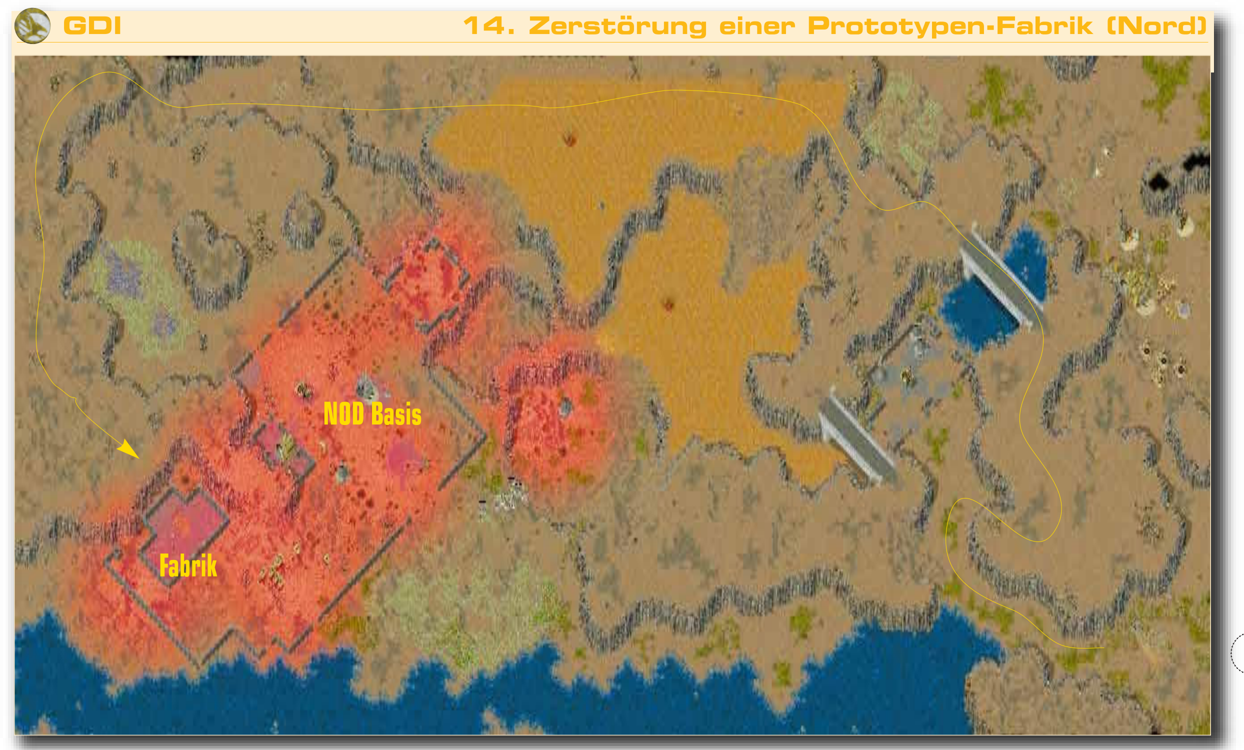
GDI 13. Vernichtung des Raketenkomplexes



Falls Sie diese Mission direkt nach Mission 11 wählen, befindet sich gleich nordöstlich Ihrer Basis ein kleiner NOD-Stützpunkt. Dort können Sie den Bauhof von NOD einnehmen und Ihre gesamte Basis tarnen und so die meisten Raketenangriffe abwenden. Der Gegner wählt bevorzugt Geschütztürme und Feuersturmwälle als Ziel für die Raketen. Vernichten Sie möglichst schnell das rot markierte Tiberiumunkraut im Süden. Anschließend können Sie mit einer großen Armee über die Nordflanke in die getarnte und stark befestigte NOD-Basis einfallen.



GDI — 14. Zerstörung einer Prototypen-Fabrik (Nord)



GDI — 14. Zerstörung einer Prototypen-Fabrik

Gleich, welche Region Sie wählen: Sie müssen möglichst unentdeckt zur Fabrik vorstoßen und diese mit der nachrückenden Verstärkung eliminieren! Achten Sie beim ersten Kontakt darauf, wo sich die Stealth-Generatoren befinden, damit Sie diese später ausschalten können.

Startpunkt

Fabrik

Verstärkung

GDI — 15. Sturmturbulenzen



Während des Ionensturms funktionieren keine Hightech-Einheiten. Schützen Sie das Schiff um jeden Preis! Errichten Sie eine Basis und bauen Sie die schweren Disruptoren. Mit ihnen können Sie die NOD-Artillerie leicht ausheben. Sichern Sie zuerst die Nordflanke, um ein weiteres Tiberium-Feld zu erschließen und die eigene Basis zu sichern. Danach können Sie die NOD-Basis von 2 Seiten in die Zange nehmen. Von Norden können Sie direkt zum Bauhof von NOD vorstoßen.

GDI — 16. Das letzte Gefecht

Rakete
NOD Basis
Startpunkt
GDI Basis
Tempel
NOD Basis
Tiberiumunkraut
NOD Basis
Rakete
NOD Basis
Rakete

Commander: Sie haben es fast geschafft. Zerstören Sie die kleine NOD-Basis im Nordosten und errichten Sie Ihre Basis dort. Sie haben dann jeweils 60 Minuten Zeit, um eine der drei Raketenabschußrampen zu zerstören. ACHTUNG: Es wurden unterirdische Einheiten geortet! Pflastern Sie Ihre Basis mit Betonplatten und stellen Sie Sensoreinheiten auf, um Überraschungen zu vermeiden. Außerdem greift NOD mit chemischen Waffen an. Vernichten Sie deswegen möglichst bald das rotmarkierte Tiberiumunkraut. Im Nordwesten finden Sie ein paar alte Mammut-Panzer zur Unterstützung beim Angriff auf die erste Basis im Norden. Für den Angriff auf die drei NOD-Stützpunkte empfehlen wir Schwebepanzer, Disruptoren und Orca-Bomber.



Komplettlösung – Die Missionen der NOD

NOD **1. Die Rückkehr des Messias**



NOD **2. Tag der Vergeltung**

TV Station

Hassan-Stützpunkt

Sobald Sie im Norden an die Brücke kommen, wird diese gesprengt. Sie können nun entweder quer durch den feindlichen Stützpunkt an die TV-Station gelangen, oder einen Stoßtrupp samt Ingenieur zur Instandsetzung der Brücke über die nördliche Route schicken.

NOD-Stützpunkt

Hassan-Stützpunkt

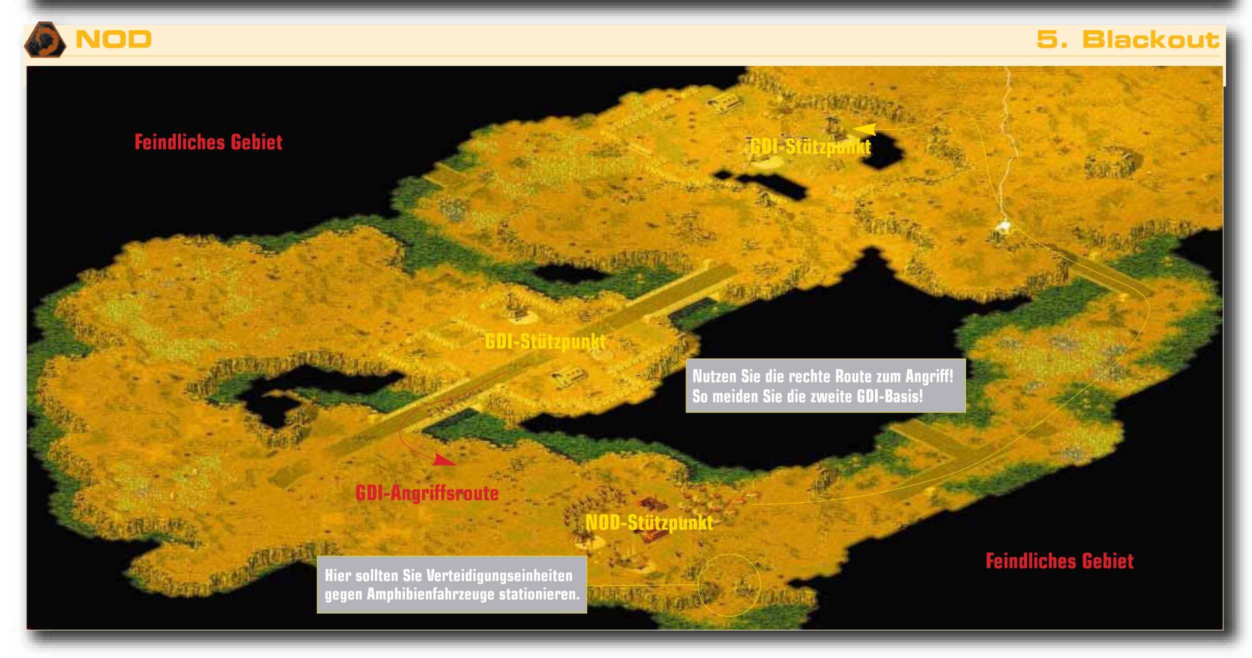
NOD — 3. Befreiung eines NOD-Commanders



NOD — 4. Zerstörung von Hassans Tempel



NOD — 5. Blackout





NOD — 6. Räumungsklage

Ziel 1

Mit Ingenieuren die Basis erobern!

Ziel 2

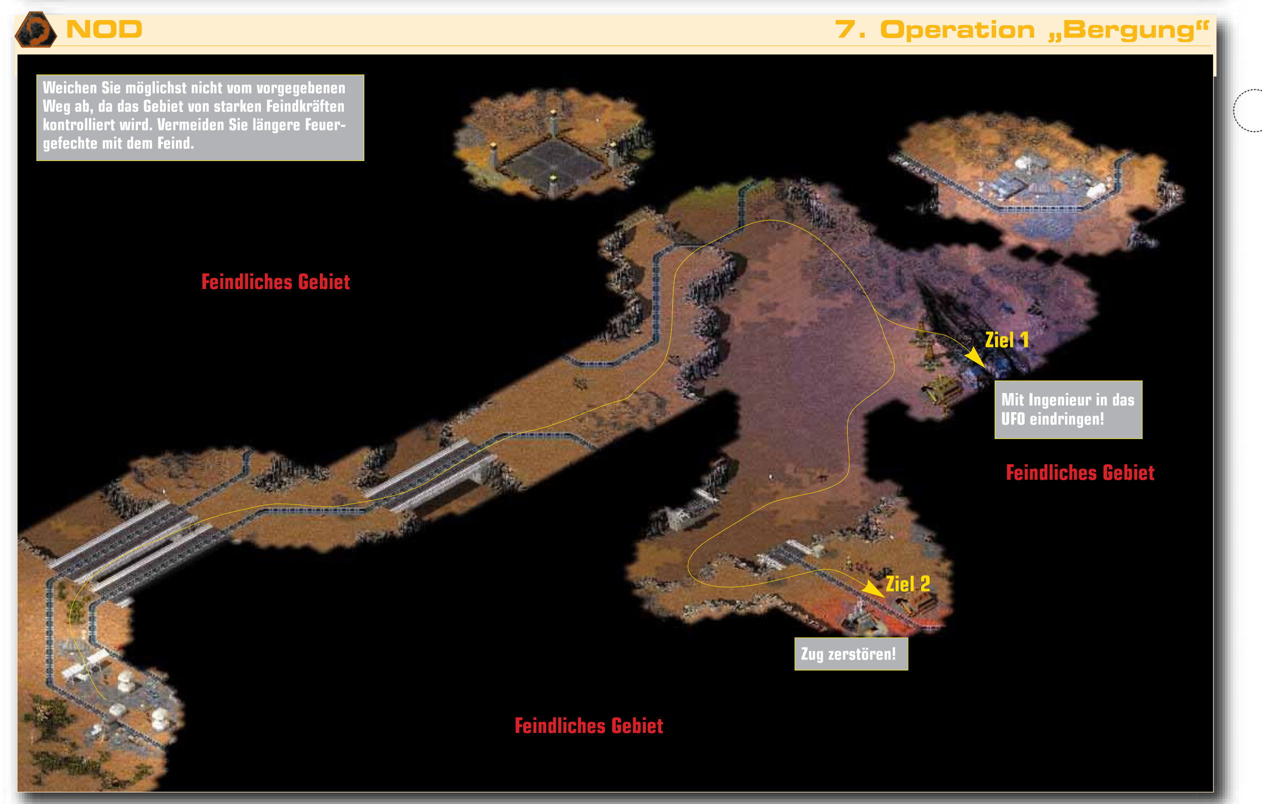
GDI-Stützpunkt

GDI-Stützpunkt

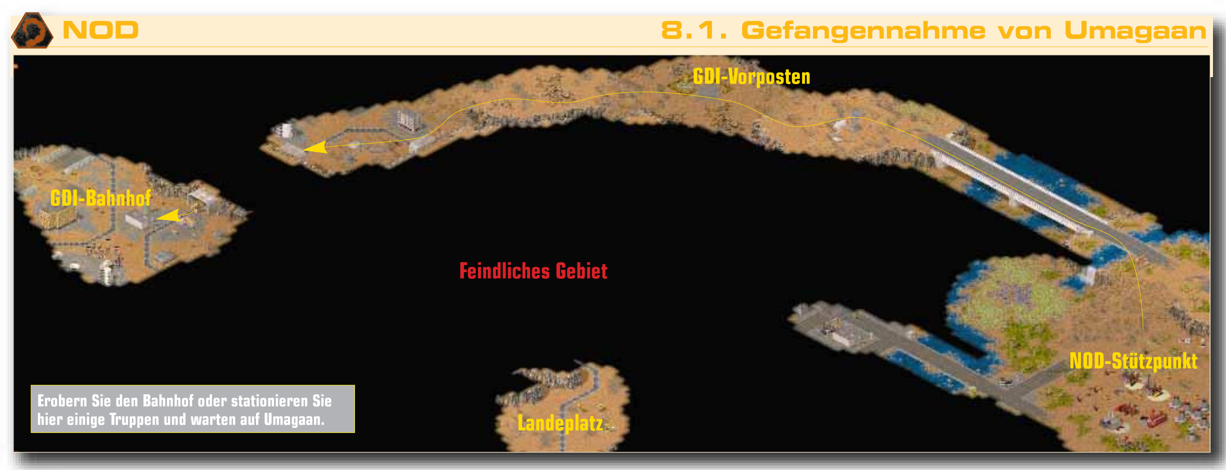
An diesem Posten können Sie vorbeischleichen.

Nod-Stützpunkt

NOD — 7. Operation „Bergung“



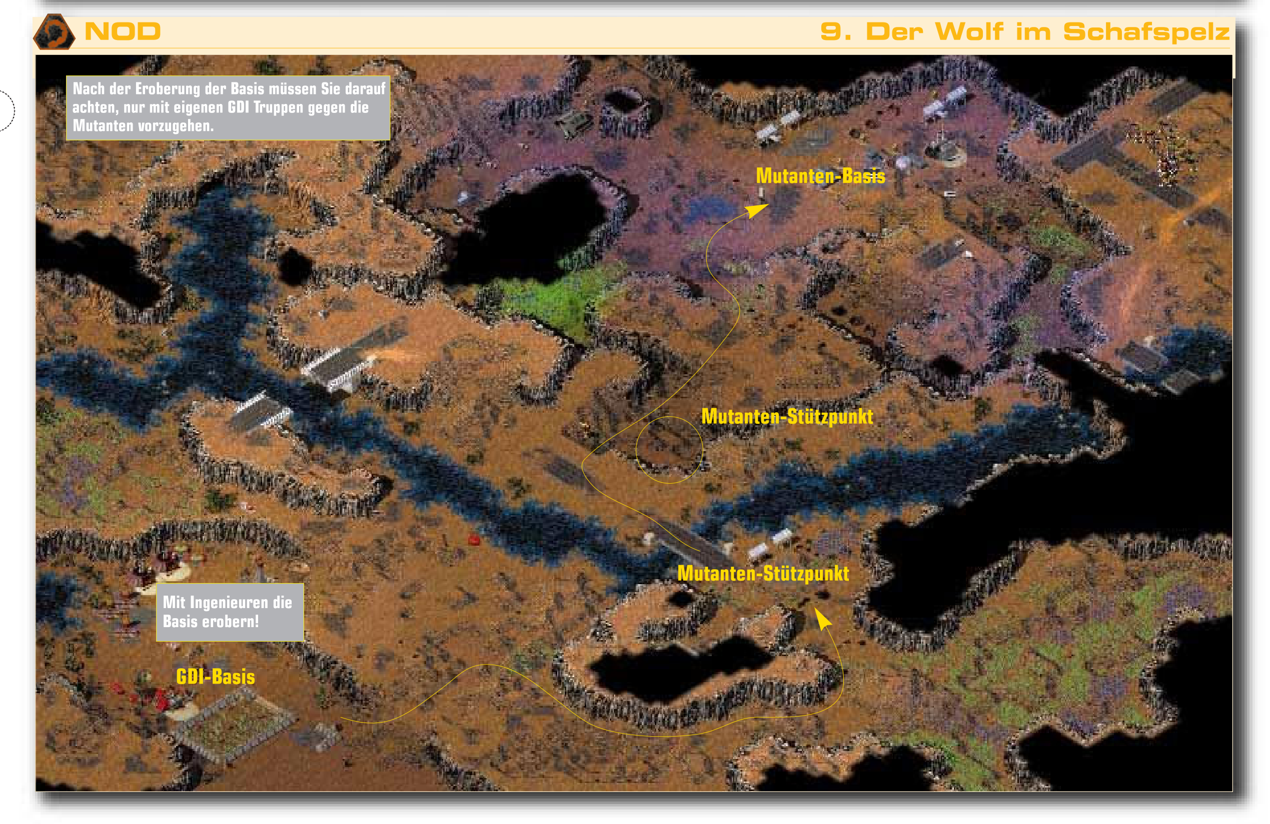
NOD — 8.1. Gefangennahme von Umagaan



NOD — 8.2. Jagd auf Umagaan



NOD — 9. Der Wolf im Schafspelz





NOD — 10. Zerstörung einer GDI-Forschungsanlage

Forschungsanlage

GDI-Stützpunkt

Nach der Tunnelsäuberung errichten Sie Ihre eigene Basis und können nach und nach die Truppen der GDI vernichten. Mit Hilfe der Artillerie sollte die Zerstörung der Forschungsanlage kein Problem sein.

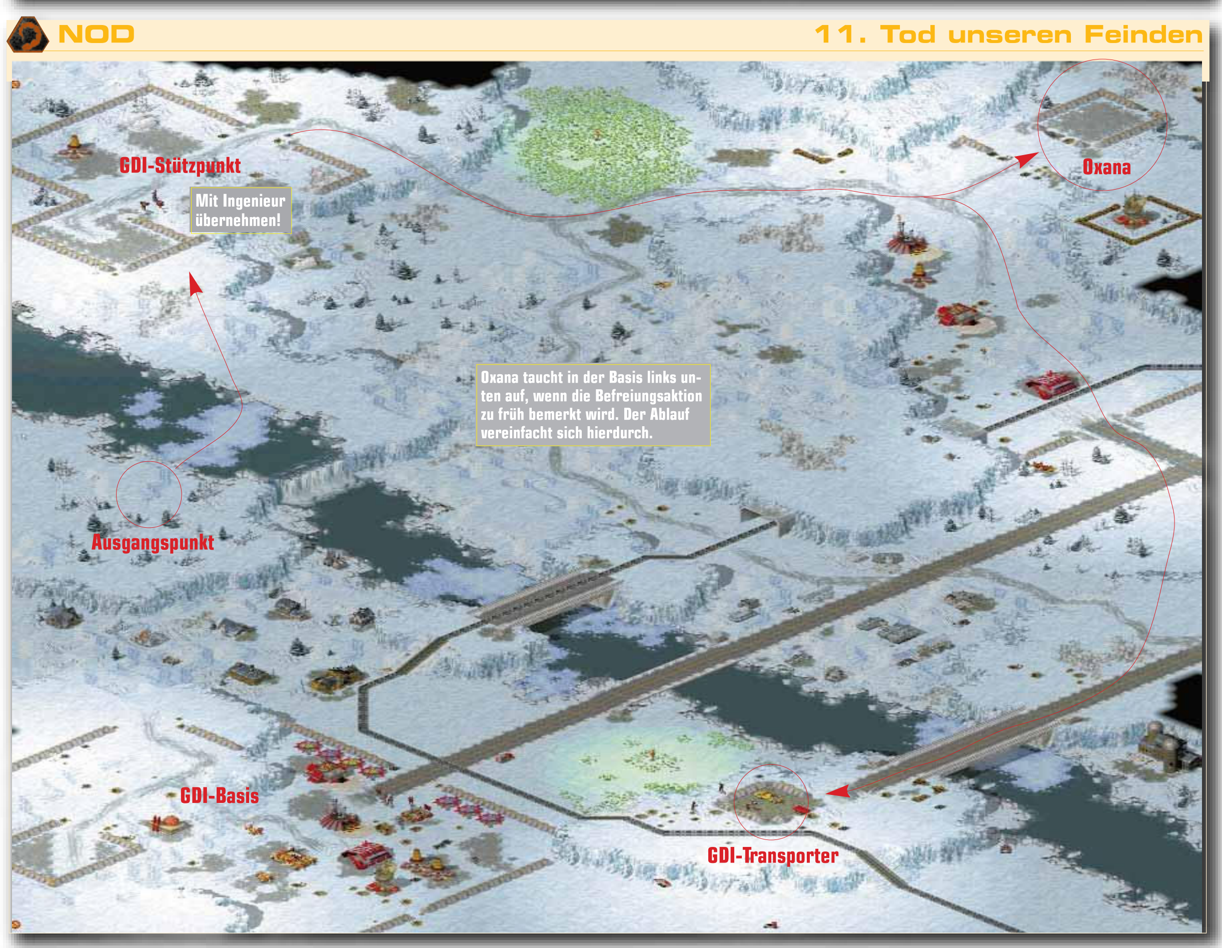
GDI-Posten

NOD-Stützpunkt

Tunnelsäuberung

Mutanten

NOD — 11. Tod unseren Feinden



A B C

NOD 12.1. Schutz des Tiberium-Konvois

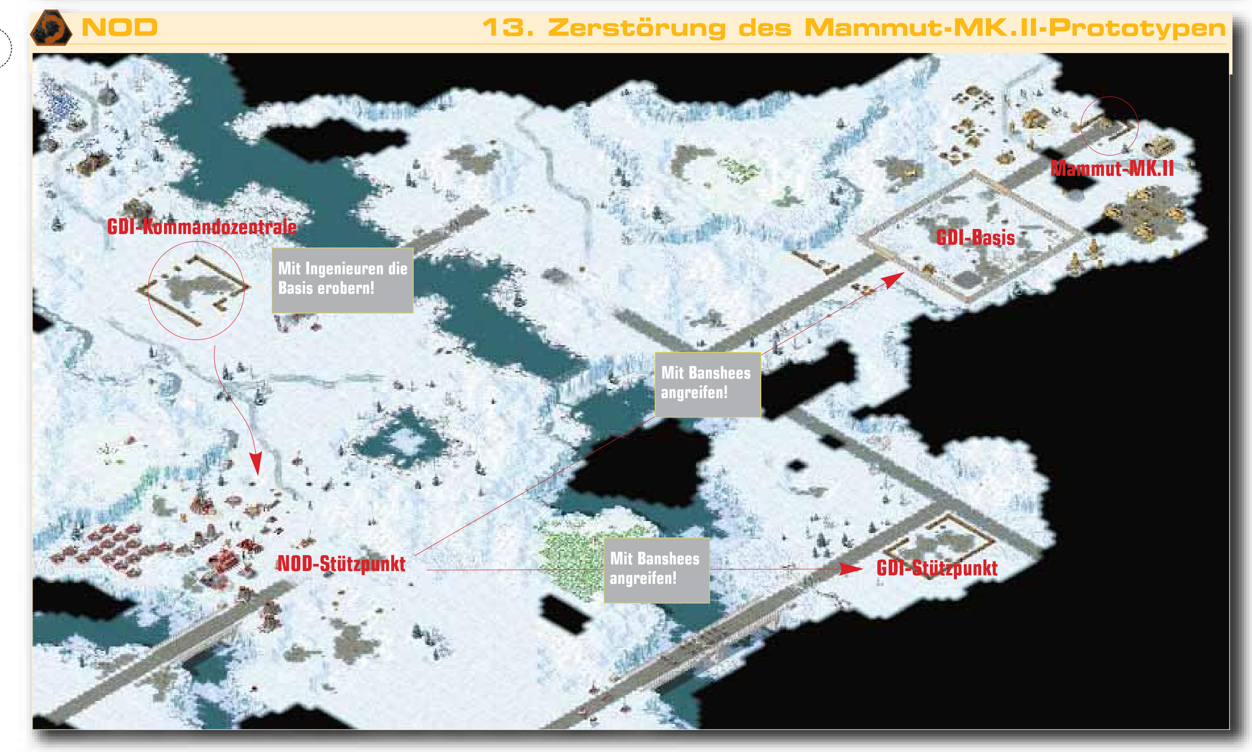
Um den Tiberium-Konvoi zu schützen, müssen Sie entlang der Anhöhe Artilleriestützpunkte errichten. Die Zerstörung der GDI-Basis muß nicht zwingend mit den neuen Giftgas-Raketen erfolgen.

Weg des Konvois
GDI-Basis
Artillerie
Artillerie
Artillerie
Artillerie
NOD-Stützpunkt

NOD 12.2. Stärkung der NOD-Präsenz



NOD 13. Zerstörung des Mammut-MK.II-Prototypen





NOD 14. Gefangennahme von Jack McNeil



NOD 15.1. Illegale Datenübertragung



NOD 15.2. Ein neuer Anfang



Allgemeine Spieletips

Unreal Tournament

Nach Unreal folgt nun die Mehrspieler-Variante Unreal Tournament. Wir geben Ihnen hilfreiche Tips, um sich gegen die Widersacher zu behaupten.

Allgemeine Tips

Die besten allgemeinen Tips für Deathmatches

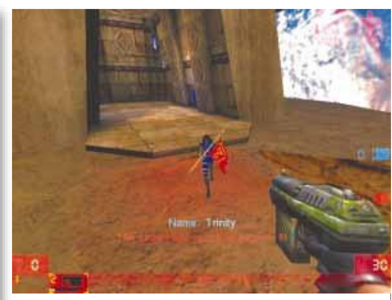
1. Nehmen Sie alles mit, was Sie kriegen können, denn was Sie einmal haben (ob Sie es benötigen oder nicht), kann der Gegner nicht gegen Sie verwenden.
2. Wenn Sie in einen Abgrund springen, versuchen Sie im Sprung eine Rolle rückwärts zu machen. Ihre Orientierung wird dabei zwar leicht gestört, doch die Konfusion der Gegner ist Ihnen gewiß. Schießen Sie auf jeden Fall beim Sprung in die Tiefe.
3. Bevor Sie auf der Flucht aus Versehen in einen todbringenden Abgrund fallen, sollten Sie lieber versuchen, sich dem Gegner zu stellen und ihn den letzten Akt vollführen zu lassen. Werden Sie von einem Gegner getötet, verlieren Sie wenigstens keinen Frag.
4. Double-Kills sind recht einfach zu bewerkstelligen, wenn Sie auf zwei Gegner treffen, die sich im Kampf miteinander befinden. Multikill und Ultrakill sind die nächsten Stufen, die jedoch seltener auftreten.
5. Ohren auf! Durch den Einsatz einer 3D-Soundkarte à la Soundblaster Live können Sie den Gegner schnell orten. Nützlich ist es zudem auf die Geräusche zu achten, die das Aufnehmen verschiedener Items auslöst, denn so wissen Sie, was der Gegner in Ihrer Nähe in der Hinterhand hat und wie Sie darauf reagieren können.
6. Teamplay ist das Zauberwort: Nehmen Sie nicht jede Waffe auf, sondern sprechen Sie sich mit ihren Mitspielern ab, welche Items diese noch benötigen. Teilen ist angesagt, nur so kann man effektiv zusammenspielen.

Das A und O: Den jeweiligen Level wie seine Hosentasche kennen

1. Ohne einen Eindruck von dem jeweiligen Level zu haben, sind vor allem Domination-Matches nahezu nicht zu gewinnen. Nutzen Sie unbedingt vor dem Start einer Partie die Möglichkeit, den Level zu besichtigen und prägen Sie sich die Plazierung der Wegpunkte bzw. der Flags im Capture-the-flag-Modus ein. Hier können Sie auch schon einmal nach geeigneten Campingplätzen Ausschau halten.
2. Im Spiel gilt es dann zu wissen, nach welchen Zeitspannen Goodies, Items und Waffen wieder auftauchen, nachdem man sie aufgenommen hat. Als Faustregel kann man hier sagen, daß kein Item länger als 30 Sekunden verschwunden ist, die meisten kommen zwischen 23 und 26 Sekunden zurück.
3. Auch ist es wichtig, daß Sie wissen, wie ein Item "klingt". Jedes Item hat einen anderen Sound, der erklingt, wenn es aufgenommen wurde. So wissen Sie stets, was der Gegner in der Nähe gerade besitzt.



Mit dem Enforcer müssen Sie schon sehr genau zielen, um einen Frag zu machen.


Wenn Sie diesen Frag erzielen und die Fahne wieder aufnehmen, ist sie automatisch zurück an ihrem Platz.

Health: Achten Sie auf Ihre Gesundheit!

1. Health-Pakete liegen zwar überall herum, doch die Deathmatch-Erfahrung zeigt, daß sie nie zur Hand sind, wenn man Sie wirklich braucht. Die großen Pakete bringen 20 Gesundheitspunkte, während die kleinen Fläschchen jeweils einen einbringen. Das scheint zwar nicht viel, doch die Flaschen haben den Vorteil, daß man mit ihnen auch mehr als 100 Healthpunkte anhäufen kann. Maximal 200 Punkte können Sie sammeln, dazu kommt noch eine Rüstung, die man auf bis zu 100 Rüstungspunkte bringen kann. Die Rüstungen haben eine Respawnzeit von 28 Sekunden, daß heißt, 28 Sekunden nach der Aufnahme erscheint die Rüstung erneut.
2. Die Healthpakete sind nach 30 Sekun-

S T U



den erneut erhältlich, während die Flaschen schon nach rund 15 Sekunden wieder erscheinen. Oft sind diese an Aufgängen o.ä. postiert, so daß Sie, wenn es Ihnen schlecht geht, an einem Punkt ausharren können und stets die Aufgänge hoch- und runterrasen können, um Gesundheitspunkte wieder aufzubauen.
3. Die Mega-Healthpakete finden sich sehr selten, weil sie zumeist gut versteckt sind. Tip: Schauen Sie doch einmal auf den Dächern nach!

Seien Sie flink wie ein Wiesel!

Wer schnell ist, gewinnt - so einfach ist die Grundregel bei *Unreal Tournament*. Wenn Sie von Gegnern gejagt werden und die Raketen Ihnen nur so um die Ohren fliegen, dann spätestens ist es Zeit, sich über Ihre Ausweichmanöver Gedanken zu machen. Wenn Sie auf der Flucht sind, schlagen Sie Haken (benutzen Sie das seitliche Scrollen während des Rennens), springen Sie (beides vor allem in Kombination hilfreich), suchen Sie Schutz hinter Wänden oder Vorsprüngen und vergessen Sie nicht den beliebten Raketensprung. Auch bei *Unreal* funktioniert diese Technik hervorragend und katapultiert den Spieler in (fast) unendliche Weiten. Zielen Sie dafür einfach direkt auf den Boden, feuern Sie die Rakete ab und drücken Sie gleichzeitig die Sprungtaste. So sind weite Sprünge in Sicherheit kein Problem. Benutzen Sie diese Technik aber auch immer mal wieder, um nachzuschauen, was auf den Dächern so "los" ist. In vielen Levels finden sich gerade dort Mega-Health-Packs, Raketenwerfer und andere Goodies. Diesen Sprung können Sie im übrigen auch mit dem Impact-Hammer ausführen.

Zeit für eine Pause: Campingplätze!

1. Sie brauchen eine Verschnaufpause oder wollen einen geeigneten Ort zum sicheren Anvisieren des Gegners nutzen, um Ihre Frag-Rate in die Höhe schnellen zu lassen? Auf dem Walkthrough durch das Level können Sie sich einen ersten Eindruck von etwaigen Campingplätzen machen, doch erst im Spielverlauf werden Sie herausfinden, an welchen Plätzen wenig und an welchen Orten mehr "Betrieb" herrscht.
2. Halten Sie sich sicherheitshalber nie zu lange an einem Ort auf. Wer campt, sollte auf jeden Fall das Ausweichen perfekt beherrschen, da man immer wieder einmal überrascht wird.

Kleine Unreal-Waffenkunde

Raketenwerfer:

Natürlich muß man in Deathmatches an Waffen nehmen, was man kriegen kann, trotzdem hat jeder Spieler so seine Vorlieben. Wenn Sie beispielsweise den Raketenwerfer bevorzugen, weil man damit auch recht ziellos und großflächig Erfolg haben kann, sollten Sie wissen, daß das Zielen auf den Fußbereich des Gegners am sinnvollsten ist und die meisten Treffer verursacht. Vorsicht: Gerade beim Hantieren mit dem Raketenwerfer haben Anfänger schon so manchen Frag verloren, weil sie sich durch einen Rückschlag selbst getötet haben. Der Raketenwerfer hat wie fast alle Waffen eine Respawnzeit von 26-30 Sekunden. Feuerkraft: sehr hoch (sechs Raketen).

Redeemer

Die Waffe der Waffen. Sie haben nur einen Schuß, deshalb will dieser gut überlegt sein. Im Primärmodus zerstört die Rakete alles, was sich im näheren Umkreis befindet - auch Sie selbst. Deshalb: Vorsicht und stets den Rückzug antreten, wenn Sie die Redeemer einsetzen. Im Sekundärmodus werden Sie zur fliegenden Rakete. Denn durch ein Zielfernrohr können Sie die Rakete steuern, treffen Sie allerdings auf ein Hindernis geht sie los. Feuerkraft: gigantisch (eine Rakete).

Sniper Rifle

Mit der Sniperwaffe können Sie vor allem an den wenigen Campingplätzen Frags erzielen. Doch durch das Deathmatch-übliche, hektische Gameplay kommen Ihnen die Gegner nur selten ruhig vor die Linse. Sniper also besser vergessen! In der Primärfunktion ist die Sniper Rifle jedoch wesentlich effektiver und ist in der Lage einen Raum mit schnellen gezielten Schüssen komplett zu räumen. Feuerkraft: hoch (acht Schuß).



Mit dem Sekundärmodus können Sie aus dem Hinterhalt auf weiter entfernte Ziele schießen.

Minigun

Die Minigun hilft Ihnen auch auf der Flucht, beim Rückwärtslaufen etc. zahllose tödliche Geschosse teils blind, teils gezielt abzuschießen. Leider verbraucht diese Waffe im Dauereinsatz viel Munition. Feuerkraft: mittel (75 Schuß).

Enforcer

Die Pistole ist nur als Anfangslösung zu gebrauchen, da Sie mit ihr zu oft auf ein Ziel schießen müssen, um ein Frag zu holen. Etwas besser, aber nicht so durch-



Gecampt werden kann bei Unreal Tournament ebenfalls. Einige Levels bieten schießschartenartige Podest, aus denen Sie aus dem Hinterhalt zuschlagen können.



Die Pyramiden sehen Sie nur, wenn Sie cheaten. Mittels des „fly"-Kommandos können Sie sich einen Eindruck vom Level machen und auch die Items auf den Dächern entdecken.

schlagend wie mit der Minigun geht es mit zwei Pistolen - in jeder Hand eine. Feuerkraft: schwach (30 Schuß).

Pulse Gun Die ultimative Waffe für Gefechte in mittlerer Entfernung. Sie schießt schnell, ist sehr kraftvoll und genau. Benutzen Sie sie, wenn Sie in einen Raum stürmen, der voll von Gegner ist, die sich selbst bekämpfen, um mit wenigen Schüssen den Raum zu "leeren". Feuerkraft: mittel (60 Schuß).

Flak Cannon Sehr geeignet sowohl für Schüsse auf kürzester Distanz, als auch auf sehr langen Strecken. Im Primärmodus ist die Flak Cannon für anstürmende Gegner ein echter First-Shot-Killer, während der Sekundärmodus explodierende Falk-Bomben in Gänge werfen läßt. Feuerkraft: hoch (zehn Schuß).

Ripper Der Ripper ist mit Messerklingen bestückt und für einen Einsatz auf kürzere Distanzen ebenfalls gut geeignet. Der Sekundärmodus verschießt explodierende Klingen, was auf größere Entfernungen hilfreich ist. Insgesamt ist die Flak Cannon dem Ripper aber vorzuziehen. Gefährlich ist der Sekundärmodus zudem für den Spieler selbst, da die Klingen wild durch die Wände eines Raumes abgelenkt werden und der Boomerang-Effekt dem Schützen selbst Lebenspunkte rauben kann. Feuerkraft: mittel (15 Schuß).

Bio Rifle Glibbernd und grün kommt die Biowaffe daher. Sie kann nur schlecht auf einen bestimmten Punkt gezielt werden, da sie erst Schaden anrichtet, wenn das grüne Glibberzeug irgendwo gelandet ist. Dann explodiert es nämlich (Primärmodus). Im Sekundärmodus erzeugt eine "Glibberbombe" viele weitere Bomben, die dann explodieren. Für einen Angriff aus nächster Nähe ist die Biowaffe nicht empfehlenswert, wohl aber für Abschüsse aus erhöhter Position bzw. von Campingplätzen. Feuerkraft: mittel (25 Schuß).

ASMD Shockrifle Wie die ASMD-Waffe in Unreal verschießt dieses Ungetüm pure Energie. Neu ist die Geschwindigkeit, mit der die Energiestöße aus der Waffe schnellen, was Sie im Nahkampf auszeichnet. Der Sekundärmodus ist ebenfalls ein echter Hammer, denn er verschießt ganze Energiestrahlen (ohne Pause), so daß Sie damit Ihre Gegner regelrecht rösten können. Feuerkraft: hoch (20 Schuß).

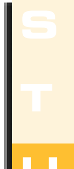
Translocator Sehr nützlich! Der Translocator wird an einer Stelle ausgelegt und "beamt" Sie dann irgendwann im Level genau dorthin - egal, wo Sie gerade sind. Ideal um aus einer brenzlichen Situation zu verschwinden.

Impact Hammer Im Zweikampf die schwächste Waffe. Dafür ist es mit dem Hammer möglich, ungefährliche Riesensprünge in der Art eines Rocket-Jumps zu unternehmen.

Kreissäge Ein echtes Relikt aus alten 3d-Person-Shootern. Vergessen Sie sie einfach, wenn Sie nicht im God-Modus spielen.

Die einzelnen Spielmodi

Dominion *Unreal Tournament* bietet neben dem klassischen Deathmatch und Capture the flag auch einige modifizierte Varianten bekannter Modi. So ist das Dominion eine Art King of the Hill mit mehreren "Hills". Sie müssen hierbei drei Stellen im Level einnehmen. Je länger diese in Ihrem Besitz sind, desto mehr Punkte erhalten Sie. Während in den unteren Leveln die Teamgefährten wenig Mühe haben, einen Stützpunkt besetzt zu halten bzw. ihn schnell zurückzuerobern, genügt es später nicht mehr, als Spieler nur auf einen Stützpunkt zu achten. Sie müssen immer zwei Stützpunkte von dreien einnehmen, um sicher zu gewinnen. Laufen Sie zwischen den mit X-markierten Stellen hin- und her. Geben Sie Ihren Teamgefährten stets auch Kommandos. Haben Sie beispielsweise alle drei Stützpunkte in Ihrer Gewalt, rufen





Sie ein "Hold your position" an alle aus. Ansonsten können und sollten Sie aber auch einzelne Teammates ansprechen. Leider kann man einen Gefährten nicht direkt zu einem X schicken, deshalb müssen Sie ein wenig rumprobieren. Mit einem "Seek and destroy" haben Sie die beste Möglichkeit, daß ihre Kameraden ein besetztes X aufspüren und übernehmen. Im Dominion-Modus ist es eminent wichtig, die Location der drei X zu kennen, nutzen Sie also die Chance zum Walkthrough vor dem Levelstart.

Last-man-standing

Hierbei geht es darum, daß der letzte, der noch steht und ein Leben (von 30) besitzt, gewinnt. Last-man-standing ist sehr hektisch, es wird aus allen Ecken geballert. Hier überlebt man wirklich nur, wenn man schnell ist. Fluchtversuche sollten hier höchste Priorität haben, da es in dieser Spielart nicht darum geht, möglichst viele Frags zu erzielen.

Capture the flag

Wenn der Gegner Ihre Flagge hat, warten Sie vor der Stelle, an der seine Flagge postiert ist, auf ihn - so haben Sie Gewißheit, ihn zu erwischen. Zusätzlich können Sie Ihre Teamgefährten auf die Suche nach der Flagge schicken. Auch bei dieser Spielart ist es wichtig, den Level zu kennen. Checken Sie beim Walkthrough die schnellste Verbindung zwischen Ihrer und der gegnerischen Flagge aus, damit Sie nach einer Eroberung den direkten Weg finden. In den unteren Spielstärken reicht es aus, sich nur um das Erobern der gegnerischen Flagge zu kümmern. Ihre Bots kümmern sich schon darum, daß Ihre Flagge - falls Sie gestohlen wurde - zurückerobert wird. Spielen Sie mit mehreren menschlichen Mitspielern, sollten Sie sich absprechen und Aufgaben zuteilen. So ist es sinnvoll, wenn sich ein Spieler (besser zwei) lediglich ums Erobern kümmert, während die anderen darauf achten, daß die eigene Flagge nicht gestohlen wird.

Assault

Beim Assault müssen Sie in eine gegnerische Festung (Schloß, Schiff, etc.) eindringen bzw. das Eindringen des Gegners verhindern. Je schneller Sie im ersten Zug zum Gegner vordringen, desto weniger Zeit hat er anschließend beim Rollentausch. Achten Sie unbedingt auf die Missionsziele, denn meist reicht es nicht, zu einem bestimmten Ort vorzudringen, vielmehr müssen Sie meist noch einen Schalter oder ähnliches umlegen. In vielen Levels ist es möglich, sich im Eingangsbereich der eigenen Festung zu postieren, um die nur durch diese Öffnung hereinbrechenden Gegner aufzuhalten. Dazu benötigen Sie allerdings starke Waffen. Aus diesem Grund - und weil Sie vor dem Eintreffen des Gegners noch etwas Zeit haben - sollten Sie zu Beginn des Levels eilig alles aufsammeln, was Sie finden können. Geben Sie Ihren Mitstreitern die Anweisung, Ihnen den Rücken freizuhalten, denn dann bleiben diese bei Ihnen im Eingangsbereich. Wenn Sie auf der stürmenden Seite sind, ist es weitaus schwieriger zum Erfolg zu kommen. Fernzielwaffen sind von großem Nutzen, da Sie mit ihrer Hilfe auch auf größere Distanz zum Beispiel in Eingangsbereiche schießen können. Auch hier ist es sinnvoll, selbst die Vorhut zu bilden und sich von einem Gefährten decken zu lassen. Mit mehreren menschlichen Mitspielern sollten hier die Rollen gut abgesprochen werden. Versuchen Sie auch an mehreren Stellen gleichzeitig einzudringen (falls dies in dem Level möglich ist). In Viererteams sollten je zwei Spieler sich um einen Eingang kümmern.



Die Redeemer-Kanone ist das ultimative Zerstörungswerkzeug. Sie finden es daher nicht oft und Ihr Einsatz ist auch für Sie gefährlich.



Die Teleporter versetzen Sie an andere Stellen des Levels. Doch Vorsicht: Dort können Gegner warten, also schreiten Sie immer schießend durch die Teleporter.

Kann man auch schummeln?

Alte Tradition in 3d-Action-Shootern sind die Cheats. Während man früher noch mehr oder minder originelle Dinge eingeben mußte, um zu schummeln, wird es immer offensichtlich. Bei *Unreal Tournament* geben Sie GOD für den Gottmodus, FLY für den Flugmodus (WALK hebt den Flugmodus auf) und ALLAMMO für maximale Munition der angewählten Waffe ein.

Thorsten Seifert

Komplettlösung, Teil 1

Shadowman

Mike LeRoi: Ein Sklave seiner eigenen Vergangenheit und dazu verdammt, zwischen den Welten zu wandeln. Unsere Lösung weist Ihnen den Weg im Reich der Toten und führt Sie zu den Dunklen Seelen.

Die Steuerung: Geschmackssache?

An der Steuerung haben viele Spieler zunächst zu beißen. Besonders wenn man viele Ego-Shooter spielt, ist man schnell dabei, die Maus zu konfigurieren. Da man mit der Maus jedoch den Blick nicht hoch und runter schwenken kann, lohnt sich diese Steuerungsform nicht. Wir empfehlen die Tastatur oder ein Gamepad.

Machen Sie sich mit den verschiedenen Bewegungen vertraut!

Bevor Sie den Schritt ins Reich der Toten wagen, sollten Sie sich mit allen Bewegungen von Mike vertraut machen. Im ersten Level haben Sie die Gelegenheit, alle Sprünge und Kletteraktionen auszuprobieren.

Manchmal ist es schwer, genaue Sprünge zu machen!

Hier hilft die Kameraeinstellung weiter. Wenn Sie punktgenau abspringen müssen oder einem Hindernis ausweichen wollen, sollten Sie für die Aktion die Kamera umstellen. So können Sie zum Beispiel sehen, wo an einem Vorsprung Sie abspringen müssen, um dort zu landen, wo Sie hinwollen. Besonders in den Tempeln werden Sie von dieser Funktion Gebrauch machen.

Was soll ich mit den Cadeaux anstellen? Ich finde andauernd welche!

Cadeaux sind für den späteren Spielverlauf sehr wichtig. Je 100 können im Tempel des Lebens geopfert werden. Sie erhalten pro Opfergabe ein weiteres Segment in der Lebensenergie-Anzeige.

Wie schnell steigt mein Schattenlevel an?

Schattenlevel

An dieser Tabelle können Sie ablesen, wann Sie die nächste Voodoo-Stufe erreichen.

Schattenlevel	Dunkle Seelen
1	1
2	3
3	7
4	15
5	23
6	35
7	51
8	71
9	95
10	120

Was hat es mit den Schattenlevels auf sich?

Je mehr Dunkle Seelen Sie sammeln, desto mächtiger wird der Shadowman. Der Schattenlevel hat zwei Auswirkungen: Zum einen wird die Schattenwaffe mit jedem Level stärker, zum anderen werden durch höhere Levels mehr Sargtore zugänglich. Die Anzahl der lilafarbenen Symbole auf dem Kreis der Sargtore zeigt den benötigten Schattenlevel an, um es zu öffnen.

Oft sieht man Dunkle Seelen, die man jedoch beim besten Willen nicht erreichen kann.

Diese zunächst unerreichbaren Seelen sind sehr wichtig. Machen Sie sich am besten während des Spiels Notizen, wenn Sie eine solche Seele entdecken. Im Verlauf des Spiels wird Shadowman nicht nur mächtiger, sondern er erhält auch Spezialfertigkeiten und Waffen, die neue Wege eröffnen. In drei Tempeln erhalten Sie Tätowierungen, die Sie vor der Macht des Feuers schützen. Sie können dann heiße Gegenstände berühren, über heiße Kohlen laufen und schließ-

S T U

Oft ist die Standardperspektive ungeeignet, um Hindernisse richtig zu sehen. Besonders in den Prüfungsräumen der Tempel sollten Sie die Kamera drehen.



Die Anzahl der Symbole auf dem Rand der Sargtore im Reich der Toten muß Ihrem Schattenlevel entsprechen, damit Sie das Tor öffnen können.





Brennende Vorsprünge und glühend heiße Blöcke kann der Shadowman erst gefahrlos berühren, wenn er die Toucher-Tätowierung aus dem Tempel des Feuers trägt.



Oft finden Sie diese Flammenaltare. Mit der Voodoo-Waffe Baton können Sie sich zu einem anderen Altar teleportieren (z. B. im Tempel des Lebens).

lich sogar durch tiefe Lavaseen tauchen. Ein Gegenstand – das Poigne – erlaubt es dem Shadowman sogar, senkrechte Blutfälle hinaufzusteigen. So kommen Sie nach und nach an alle versteckten Seelen heran.

Die Funktion des Teddys

Der Teddy dient dazu, bereits erkundete Gebiete erneut aufzusuchen. Außerdem können Sie mit dem Teddy nachsehen, wie viele Seelen Sie in den jeweiligen Levels schon gefunden haben und wie viele noch zu holen sind. Wenn Sie in einem Abschnitt nicht mehr weiterkommen, können Sie sich auch mit dem Teddy wieder an den Levelanfang teleportieren. Das hilft oft, um sich neu zu orientieren.

Immer, wenn ich mit dem Teddy in einen alten Level zurückkehre, sind neue Monster dort.

Das ist auch vom Spiel so beabsichtigt. Aber zum Glück sind auch alle Vasen und Fässer wieder da. Cadeaux erscheinen jedoch nicht wieder. Die Monster sind je nach Ihrem Schattenlevel auch stärker als zuvor. Um nicht andauernd im gleichen Level wieder alle Kämpfe bestreiten zu müssen, sollten Sie einen erneuten Besuch so spät wie möglich absolvieren.

Oft sehe ich Türen mit einem roten Symbol, merkwürdige Metallplatten im Boden und Trommeln vor verrammelten Türen. Was bedeutet das?

Die Türen verbergen zumeist Goodies, können aber erst mit der Voodoowaffe Flambeau (mind. Schattenlevel 5) geöffnet werden. Die Türen sind bei einem erneuten Besuch des gleichen Levels wieder verschlossen. Die Metallplatten lassen sich mit der mächtigen Kalebasse öffnen (mind. Schattenlevel 9). Die Trommeln können mit dem Marteau (mind. Schattenlevel 7) geschlagen werden und geben so den versperrten Weg frei.

Wieso stehen die Gegner wieder auf?

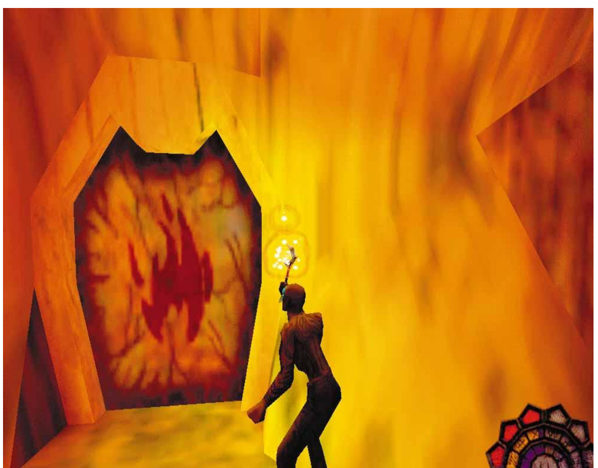
Wenn sich ein Gegner krümmt, ist er fast erledigt. Jetzt müssen Sie sofort noch einen Schuß nachsetzen, damit die Gefahr endgültig gebannt ist. Tip: Wenn Sie mit Voodoowaffen kämpfen, machen Sie den letzten Schuß immer mit der Schattenwaffe. So kommen Sie an die Lebensenergie der Gegner.

Vasen und Fässer

Sie werden immer wieder auf Vasen und Fässer treffen. Diese beinhalten entweder Lebensenergie, Mana (gelbe Totenschädel) oder ein Cadeaux. Besonders die Cadeaux befinden sich häufig an schwer zugänglichen Stellen oder versteckt in Seen und dunklen Ecken.



Die Voodoo-Trommeln müssen nacheinander mit dem Marteau (mind. Schattenlevel 7) geschlagen werden, um die versperrten Eingänge zu öffnen.



Diese Türen, die sich an zahlreichen Stellen im Totenreich befinden, lassen sich mit der heiligen Flamme des Flambeau (mind. Schattenlevel 5) öffnen.

Komplettlösung

Anmerkungen

Die einzelnen Levels von Shadowman sind äußerst umfangreich und oft verwirrend. Prinzipiell sollten Sie innerhalb der Levels nach einem festen Schema vorgehen. Wenn sich der Weg verzweigt, merken Sie sich die Stelle und kehren dorthin zurück, sobald der andere Gang erkundet wurde. Es macht auch Sinn, an Abzweigungen immer die gleiche Richtung zu wählen (z. B. immer zuerst nach links). Die Nennung der Ziele am Rand und die Zusammenfassungen am Ende eines jeden Abschnittes sollen auch Quereinsteigern die Nutzung der Lösung ermöglichen. Da das Spiel nicht linear verläuft, ist unsere Komplettlösung nur einer von vielen Wegen. Die Anzahl der Dunklen Seelen hilft Ihnen jedoch, sich unserem Weg anzuschließen.

Abschnitt 1

Bayou Paradis, Louisiana

Wo ist die Kapelle?

Wenn Sie einfach dem Weg folgen, gelangen Sie zu der Kapelle. Dort werden Sie bereits von Netty erwartet und bekommen Ihre 9mm Pistole und den Teddy.

Soll ich sofort in das Reich der Toten wechseln?

Lassen Sie sich Zeit! Auch wenn Mike andauernd sagt, daß er seine Zeit hier verschwendet, sollten Sie sich weiter umschauen. Sie können ca. 20 Cadeaux einsammeln und obendrein alle Bewegungen wie Hangeln, Springen, Klettern und Tauchen üben. In der Kapelle finden Sie den ersten beweglichen Block (direkt gegenüber von Nettys Zimmer). Gehen Sie hinter die Kirche und schießen das Tor auf. Dort fallen Sie in einen See. Hier gibt es zwei Gänge unter Wasser. Wenn Sie beide Wege erkundet haben, sollten Sie sich noch das Boot genauer anschauen. Auch dort gibt es noch einen Weg. Tip: Legen Sie sich nicht mit den Hunden an und passen Sie auf die Krokodile auf. Erst wenn alle Wege erforscht sind, nutzen Sie den Teddy, um in das Reich der Toten zu gelangen.

Ziele
- 9mm-Pistole
- Teddy
- Nettys Akte
- Schrotflinte

Marktore – Pfade der Schatten



Den Levelausgang sehen Sie bereits ganz zu Anfang, Sie können ihn jedoch nur über Umwege erreichen.

Ziele
- Gespräch mit Jaunty
- Prophezeiung finden
- Summe Dunkle Seelen: 1
- Schattenstufe: 1

Jaunty treffen

Sie starten in einem Blutsee im Jenseits. Links oben sehen Sie schon eine Dunkle Seele, die Sie jedoch nicht erreichen können. Folgen Sie einfach dem Weg, bis Sie auf Jaunty treffen, der Ihnen dann das Tor ins Reich der Toten öffnet.

Wo geht es weiter? Hier verzweigen sich die Wege!

Auch wenn es zunächst verwirrt: Sie werden schnell feststellen, daß alle Wege zum gleichen Ziel führen, nämlich dem Schalter genau gegenüber Ihrer Startposition. Gehen Sie alle Wege ab und üben Sie den Kampf gegen die Untoten. Außerdem können Sie noch einige Cadeaux einsammeln.

O.k., ich bin am Schalter, was nun?

Der Schalter spannt eine hilfreiche Leine über die Schlucht, die nun als Abkürzung für spätere Besuche dient. Folgen Sie dem Weg zum ersten Tor. Hinter dem Tor finden Sie die Prophezeiung, Ihre erste Dunkle Seele und gleich das nächste Tor.

Wüstes Land – Tempel des Lebens

Die Tür im Zelt am Blutsee ist verschlossen! Wie kann ich sie öffnen?

Tauchen Sie links vom Zelt in den See. Dort gibt es einen Durchgang, der zum entsprechenden Schalter führt. Vorsicht: Die Fische beißen, lassen sich aber mit der Schattenwaffe erledigen. Das Seil über den See dient nur dazu, um an die Vasen und das Cadeaux zu kommen.

Hinter der Lava steht eine Dunkle Seele, ich komme da aber nicht hin.

Lassen Sie die Seele im wahrsten Sinne des Wortes links liegen. Sie kommen nun an ein Podest mit vier Vasen. Hier kann ein Seil per Schalter gespannt werden. Direkt an der Rampe rechts geht es zum Tempel des Lebens. Gegenüber kommen Sie zu der Dunklen Seele an der Lava und einer weiteren in einem Zelt. Über das Seil kommen Sie schließlich weiter Richtung Levelausgang. Holen Sie sich erst die beiden Seelen und gehen Sie dann in den Tempel des Lebens.



Die verschiedenen Ausgänge aus dieser Schlucht können mitunter verwirren. Hier finden Sie auch den Zugang zum Tempel des Lebens.

Tempel des Lebens

Es gibt einen Vorder- und einen Hintereingang – siehe Screenshot. Holen Sie sich am Hintereingang nur die Dunkle Seele, mehr können Sie hier zur Zeit nicht tun. Am Vordereingang werden Sie von jeder Menge fliegender Monster attackiert. Ignorieren Sie die Gegner und laufen Sie in den Tempel.

Hier ist alles voller Lava! Wie komme ich da durch?

Im Tempel des Lebens – wie in allen anderen Tempeln – ist Geschicklichkeit gefragt. Sie müssen sich an Vorsprüngen entlang-

S T U



Ziele
- Eingang zum Tempel des Lebens finden
- Baton
- Asson
- Summe Dunkle Seelen: 5
- Schattenlevel: 2

hangeln und über wackelige Podeste hüpfen, um ans Ziel zu gelangen. Schließlich fallen Sie durch ein tiefes Loch in den eigentlichen Opfertempel und finden das Baton. An dem Flammenaltar können Sie sich mit dem Baton zurück zum Eingang teleportieren. Jetzt geht's über das Seil weiter Richtung Levelende.

Fünfte Dunkle Seele, Levelende

Auf Ihrem Weg finden Sie nun noch eine Dunkle Seele und gelangen schließlich zu einem Level-6-Tor. Da Sie dies noch nicht öffnen können, müssen Sie zurück zum Level-2-Tor in den Marktoren.

Asyl: Tor

Nach dem Level-2-Tor komme ich an eine Kreuzung – zwei Level-3-Tore und ein Gang. Wo geht's lang?

Da Sie noch nicht auf Schattenlevel 3 sind, bleibt Ihnen zunächst nur der Weg in den Gang, der Sie zum Haupteingang des Asyls führt. Nachdem Sie einige Abwassergräben überquert haben, gelangen Sie zum Eingang, der jedoch verschlossen ist.

Und was soll ich jetzt hier? Die Tür ist doch zu!

Lassen Sie sich direkt vor dem Haupttor auf das Rohr fallen. Vorsicht: Hier kann jeder Schritt tödlich enden! Achten Sie auf die Feuerstöße und die heißen Kohlen! Zunächst kommen Sie nur rechts weiter. Es folgt ein beschwerlicher Weg durch das Rohrsystem, bis Sie schließlich in einer Art Zellentrakt ankommen. Folgen Sie den Gängen bis zum Ende auf dieser Ebene. Dort treffen Sie auf den ersten Schützen, der eine Dunkle Seele bewacht. Die zweite Seele in diesem Raum können Sie zur Zeit nicht erreichen. Jetzt können Sie eine Ebene nach oben.



Der Haupteingang zum Asyl ist verschlossen, was auch gar nicht anders zu erwarten war. Sie müssen rechts von der Brücke auf ein Rohr springen.

Hier ist nichts mehr! Eine Sackgasse!

Auf der oberen Ebene sind zwei Lüftungsschächte, durch die Sie gehen können. Beide führen in das gleiche System. Rechts kommen Sie wieder zu den Zellen, links (bzw. geradeaus) kommen Sie schließlich in einen bewachten Raum, wo Sie Jacks Schlüssel finden. Er öffnet alle Schließkonsolen innerhalb des Asyls.

Hier gibt es zwei dieser Schließkonsolen.

Benutzen Sie den Schlüssel an beiden Konsolen. Die eine öffnet den Ausgang, die andere das große Tor außerhalb des Raums. Sie kommen nun zurück in die Zellengänge, wo Sie das nun entriegelte Tor finden (zuvor war an dem Tor ein rotes Licht, jetzt ist es grün).

O.k., ich habe die Dunkle Seele und sehe die Gondel. Soll ich die Gondel benutzen?

Die Gondel führt Sie zur Kathedrale des Schmerzes. Bevor Sie einsteigen, sollten Sie noch den Gang bis zum Ende erkunden. Sie finden den Haupteingang von innen und eine Dunkle Seele.



Dieses Tor wurde zuvor am Fundort von Jacks Schlüssel entriegelt. Bevor Sie die Gondel benutzen, sollten Sie die Dunkle Seele am Ende des Ganges holen.

Asyl: Kathedrale des Schmerzes

Hier geht's in drei Richtungen: links, rechts und geradeaus.

Links kommen Sie nach unten und finden eine Dunkle Seele. Rechts gelangen Sie in eine Art Kino. Wenn Sie den Projektor anschalten, erhalten Sie einen Hinweis auf die Funktionsweise der Tore ins Reich der Lebenden. Wenn Sie geradeaus gehen, kommen Sie zur Haupthalle der Kathedrale mit fünf Toren – eines für jeden Serienmörder.

Zwei der fünf Tore sind offen, die anderen drei nicht. Was soll ich hier denn nun tun?

Um die Geschichte besser zu verstehen, sollten Sie eines der beiden offenen Tore benutzen. Sie treffen dann im Gefängnis entweder auf Milton T. Pike oder auf Marco Cruz. Kämpfen Sie mit einem der beiden, bis Mike feststellt, daß er hier im Reich der Lebenden nichts gegen die Fünf ausrichten kann. Jetzt ist es an der Zeit, Netty um Rat zu bitten.

Ziele
- „Kino" besuchen
- Die Tore der Fünf ins Reich der Lebenden finden
- Feststellen, daß die Fünf mit den Waffen der Lebenden nicht zu besiegen sind
- Summe Dunkle Seelen: 9
- Schattenlevel: 3



In der Kathedrale finden Sie die fünf Tore der Serienmörder – zwei sind bereits (wie hier) offen.

Ziele
- Mit Netty über die Fünf sprechen
- Hinweis auf L'Éclipser erhalten

Zurück in Bayou Paradis, Louisiana

Sprechen Sie mit Netty. Sie erzählt Ihnen von einer antiken Klinge namens L'Éclipser, mit deren Hilfe die Seite der Lebenden verdunkelt werden kann. Sie müssen zurück ins Reich der Toten, um die drei Teile dieser Klinge zu finden. Besuchen Sie noch kurz Jaunty, auch wenn er Ihnen nicht wirklich weiterhelfen kann.

Tempel des Feuers

Wie komme ich zum Tempel des Feuers?

Kehren Sie zurück zu der Kreuzung mit den beiden Level-3-Toren und dem Übergang zum Asyl-Tor zurück. Öffnen Sie beide Tore. Hinter dem oberen finden Sie das erste Teil von L'Éclipser – La Lune. Das andere Tor führt zu einem spiralförmigen Pfad nach unten. Sie gelangen zu einer weiteren Kreuzung mit einem Level-4-Tor, einem Level-7-Tor und einem Gang. Folgen Sie dem Gang. Suchen Sie im folgenden Raum alle Gänge ab. Einerseits entdecken Sie ein Level-5-Tor und einen kleinen Blutsee. Der See ist der Zugang zum Tempel des Feuers.

Ziele
- Zwei Level-3-Tore öffnen
- La Lune finden
- Toucher-Tätowierung
- Summe Dunkle Seelen: 13
- Schattenlevel: 3

Ich bin im Tempel. Hier gehen Treppen nach oben, und es wimmelt nur so vor Fallen.

Vom Startpunkt können Sie zunächst von unten und oben nach draußen gelangen. An beiden Punkten befindet sich ein Schalter. Der eine hebt den ersten Teil der Treppe an, der zweite löscht die Flammen im Durchgang. Vorsicht: Sie treffen hier auf Engel, die erst wie Statuen aussehen, aber erwachen, sobald Sie einen wichtigen Schalter gedrückt haben!



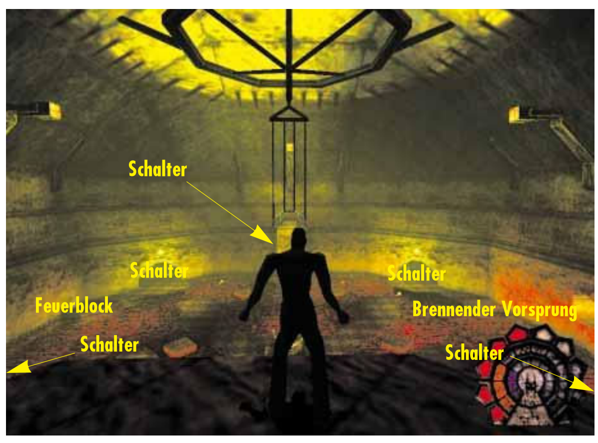
Hinter diesen Steintoren warten die Schalter für die Pyramidentreppe auf Sie. Ein Schuß aus der Schattenwaffe zerstört die Platten und gewährt so Einlaß.

Wie kann ich die restlichen vier Elemente der Treppe anheben?

Auf der äußeren Spiraltreppe befinden sich vier Türen, die Sie aufschießen können. Hinter jeder Tür verbirgt sich ein Raum mit einem Schalter und natürlich mit wachenden Engeln. Jeder der vier Schalter hebt ein weiteres Element der Pyramide an. Im obersten Schalterraum finden Sie noch eine Dunkle Seele.

Die Pyramide steht – wie geht's weiter?

Sammeln Sie die Dunkle Seele am Ende der Pyramidentreppe ein und folgen Sie dann dem Pfad. Es folgen nun die Prüfungsräume. Seien Sie hier besonders vorsichtig! Fallen, einstürzende Brücken und schwingende Hämmer machen Ihnen das Leben schwer. Haben Sie die Prüfung bestanden, gelangen Sie in den Tätowier-Raum. Hier müssen Sie insgesamt fünf Schalter betätigen, um das Gestell von der Decke zu lassen.



Nach diversen Prüfungsräumen ist es endlich soweit: die erste Tätowierung. Zuvor müssen jedoch die fünf Schalter betätigt werden.

Ich habe jetzt die erste Tätowierung, aber ich komme nicht mehr aus dem Raum heraus!

Die Toucher-Tätowierung erlaubt es Ihnen, heiße Blöcke und brennende Vorsprünge mit Ihren Händen zu berühren. Lavaseen und heiße Kohlen (wie in diesem Raum) werden Sie jedoch immer noch töten. Im Tätowierraum finden Sie einen heißen Block und einen brennenden Vorsprung. Hinter dem Block finden Sie eine weitere Dunkle Seele, der Vorsprung führt weiter. Im nächsten Raum müssen Sie mit zwei Schaltern die gegenüberliegende Tür öffnen und ein Seil spannen. Sie gelangen dann in einen Raum mit fünf heißen Blöcken – hinter einem versteckt sich die vorerst letzte Dunkle Seele des Levels.

Zwischenbilanz Abschnitt 1

Diese und die folgenden Zwischenbilanzen sollen Ihnen helfen, Ihren Spielfortschritt zu kontrollieren. Da die späteren Levels ausgesprochen groß und unübersichtlich sind, werden Sie viel alleine erkunden müssen. Dank der Zusammenfassung wissen Sie jedoch immer, ob Sie alle wichtigen Schritte getan haben. Mit dem Teddy können Sie nachschauen, wie viele Dunkle Seelen Sie pro Level gefunden haben, und die Werte mit der folgenden Liste vergleichen.

Voodoo-Waffen: Asson, Baton
La Lune (Teil 1 von L'Éclipser)
Toucher-Tätowierung

Bayou Paradis	0/8
Marktore/Pfade der Schatten	1/4
Wüstes Land	4/13
Asyl: Tor	3/12
Asyl: Kathedrale	1/2
Tempel des Feuers	4/11
Summe Dunkle Seelen:	13
Schattenlevel:	3

S T U

Abschnitt 2 – Rückkehr in bekannte Levels

In Anbetracht der neuen Fähigkeit, brennende Gegenstände zu berühren, ist es jetzt an der Zeit, bekannte Gebiete nach bisher unzugänglichen Seelen abzuklappern. Im Verlauf dieses Abschnittes steigen Sie zwei Schattenlevels auf, bekommen das Poigne, das Flambeau und den zweiten Teil von L'Éclipser. Im Anschluß können Sie dann in neue Gebiete vordringen. Wenn Sie fleißig Cadeaux gesammelt haben, sollten Sie beim zweiten Besuch im Tempel des Lebens auch Ihre erste Opfergabe machen können (100 Cadeaux für einen weiteren Lebenspunkt).

Zurück im Asyl: Tor – 4 Seelen

Nehmen Sie von der Brücke vor dem Haupteingang dieses Mal den linken Weg. Ihre Tätowierung erlaubt es Ihnen nun, sich am Rand der brennenden Fässer entlangzuhangeln. Hier finden Sie vier weitere Dunkle Seelen. Tip: Die Seele auf der Gondel erfordert etwas Geschick und Ausdauer. Da man sich nach Erhalt der Seele nur wieder in den Vorhof fallen lassen kann, sollten Sie diese als letzte einsammeln.

Zurück im Tempel des Feuers – Poigne und 2 Seelen

Kehren Sie zu den Spiraltreppen (wo die Schalterräume sind) zurück. Ganz oben finden Sie einen Feuerblock, hinter dem sich ein Level-4-Tor befindet. Sie finden das Poigne. Von nun an, können Sie Blutfälle hinaufklettern und so neue Gebiete erkunden. Die erste Dunkle Seele ist gleich in diesem Raum oberhalb eines Blutfalls, die zweite am Ende einer der beiden Blutfälle bei den Spiraltreppen.



Das Poigne erlaubt dem Shadowman, Blutfälle zu erklimmen. Sie können nun in früheren Levels Stellen erreichen, die zuvor unzugänglich waren.

Zurück in den Marktoren – 2 Seelen

Eine Dunkle Seele finden Sie direkt am Leveleingang (Blutfall). Rennen Sie dann an Jaunty vorbei, bis Sie zu der unterbrochenen Brücke kommen. Links ist ein weiterer Blutfall, der eine Seele verbirgt.

Züruck im Prophezeiungsraum – 1 Seele

Direkt gegenüber des Sargtores ist eine unterbrochene Brücke, hinter der sich ein Feuerblock befindet. Dahinter: noch eine Dunkle Seele. Laufen Sie durch die Tore bis zum Eingang des Wüsten Lands.

Zurück im Wüsten Land – 4 Seelen

Nehmen Sie die Fälle am Blutsee genauer unter die Lupe! Sie finden insgesamt vier Seelen. Hinter einem der Fälle kommen Sie zu einem weiteren See. Tauchen Sie hinein und finden Sie den Zugang zu einer Windmühle. Wenn Sie diese anstellen, wird in einem Nebenraum eine Gondel aktiv, die Sie zur vierten Seele bringt.



Vor der Toucher-Tätowierung hat man sich an diesen heißen Blöcken die Pfoten verbrannt. Jetzt sind auch die so blockierten Wege kein Hindernis mehr.

Zurück im Tempel des Lebens – 2 Seelen – Tempel des Feuers – Flambeau

Sie müssen beide Eingänge nochmals benutzen. Auf beiden Wegen finden Sie einen Feuerblock, der je eine Seele hinter sich verbirgt. Da Sie nun den Schattenlevel 5 erreicht haben, können Sie nochmals in den Tempel des Feuers gehen und das Level-5-Sargtor am Eingang öffnen, um das Flambeau bekommen. Um vom Tempel zurück zum Eingang zu kommen, müssen Sie durch den Blutsee zurücktauchen. Gehen Sie nun direkt zurück zu den Pfaden des Schattens (zu Fuß – ist schließlich gleich nebenan!) und öffnen das Level-4-Tor und gleich danach das Level-5-Tor. Ihnen steht nun der Zugang zu zwei weiteren Asyl-Levels (Käfigpfade und Spielzimmer) offen, und Sie haben das zweite Teil von L'Éclipser – La Soleil.

Ziele

- Poigne
- Flambeau
- Summe Dunkle Seelen: 28
- Schattenlevel: 5

Zwischenbilanz Abschnitt 2

Voodoo-Waffen: Asson, Baton, Flambeau
La Lune, La Soleil
Toucher-Tätowierung und Poigne

Bayou Paradis	0/8
Marktore/ Pfade der Schatten	4/4
Wüstes Land	10/13
Asyl: Tor	7/12
Asyl: Kathedrale	1/2
Tempel des Feuers	6/11
Summe Dunkle Seelen:	28
Schattenlevel:	5

Abschnitt 3

Asyl: Käfigpfade

Wo ist der Eingang zu den Käfigpfaden?

Sie müssen vom Fundort La Soleil zurück durch das Level-5-Sargtor. Hier finden Sie den Übergang zu den Käfigpfaden. Nach

ein paar Sprüngen fallen Sie durch einen Schacht in eine Art Freigehege. Nachdem Sie die Untoten erledigt haben, können Sie sich am Rand zu den Kisten hangeln und so in das benachbarte Gehege springen. Von hier führt ein Seil zum Turm, in dem Sie eine Seele finden.

Was hat es mit dem Zug auf sich?

Offensichtlich verfügt das Asyl über recht irdisch anmutende und komfortable Transportsysteme. Erledigen Sie die Wachen im Zug und setzen Sie das Gefährt mit Jacks Schlüssel in Fahrt.



Dank Ihrer Toucher-Tätowierung können Sie problemlos an den brennenden Fässern vorbei. Vorsicht: Der Vorsprung ist nur schwer zu erkennen.

Ziele

- Erster Wundspreizer
- Summe Dunkle Seelen: 34
- Schattenlevel: 5

Orientieren Sie sich an dem Screenshot. Sie können hinter der Feuerbarriere eine Seele einsammeln und sollten sich dann den Lagerräumen widmen. Vorsicht: Die Lager sind schwer bewacht, und um an die zwei Seelen zu kommen, müssen Sie geschickt springen und hangeln. Gehen Sie nun wieder zum Zug und hangeln Sie sich an dem Vorsprung entlang zu der Plattform gegenüber der Gondel. Hier finden Sie eine weitere Seele und den ersten Wundspreizer.

Was ist mit der Gondel? Soll ich damit fahren?

Die Gondel führt direkt in den Maschinenblock des Asyls. Da Sie dort erst viel später hin müssen und ohnehin keine der dringend benötigten Seelen dort ergattern können, sollten Sie es gleich sein lassen. Machen Sie sich lieber auf den Weg zurück durch die Pfade der Schatten, durch das Level-5-Tor und dann durch den Durchgang zum Asyl: Spielzimmer.

Asyl: Spielzimmer

Wo befindet sich der Eingang?

Von den Pfaden der Schatten müssen Sie durch das Level-5-Tor, hinter dem Sie La Soleil gefunden haben. Im gleichen Raum wie das folgende Level-6-Tor befindet sich der Übergang zum Asyl: Spielzimmer.

Im Blutsee ist ein verschlossenes Abflußrohr. Wie kann ich es öffnen?

Weiter hinten im See befindet sich ein Durchgang, über den Sie nach oben gelangen. Hier finden Sie auch den entsprechenden Schalter, den Sie mit Jacks Schlüssel betätigen müssen. Nach einem ausgedehnten Tauchgang durch das Rohrsytem kommen Sie schließlich wieder an die Oberfläche. Vorsicht: Der Ausgang wird schwer bewacht! Öffnen Sie die Schleuse, um noch tiefer in das Asyl vordringen zu können. Der nächste Ausgang wird wieder gut bewacht.

Die Wege und Gänge sind hier äußerst verwirrend. Ich habe mich verlaufen!

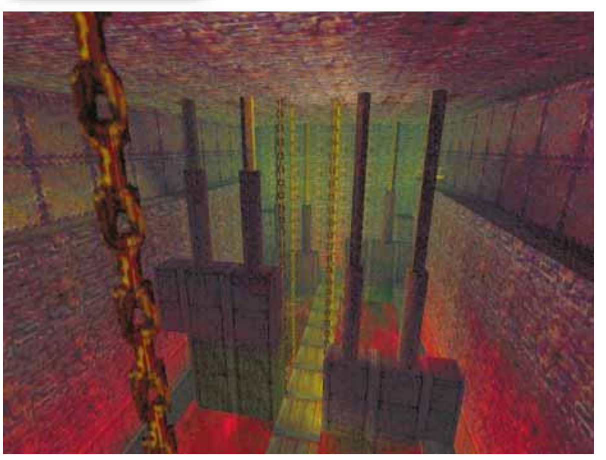
Das „Spielzimmer" ist einer der verwirrendsten Level im ganzen Spiel. Wege kreuzen sich auf mehreren Ebenen, und etliche Rohrsysteme verbinden die verschiedenen Räume. Gehen Sie vom Rohrausgang nach rechts. Dort ist eine Art Turm mit zwei Eingängen: einer auf der gleichen Ebene und einer weiter unten. Der untere Weg führt durch einen gläsernen Tunnel, der obere über eine Brücke genau über dem Tunnel. Unten finden Sie nichts Besonderes, hinter der Brücke kriegen Sie den zweiten Wundspreizer.

Und wie komme ich nun an die übrigen Seelen?

Von der Brücke aus können Sie nach unten in das Blutbecken (vom gläsernen Tunnel geteilt) springen. Auf der einen Seite befindet sich ein Steg, auf der anderen ein Rohr. Auf der Stegseite kommen Sie zu einer Dunklen Seele und sehen einen verschlossenen Raum mit einer weiteren Seele (die-



In diesem Lagerraum müssen Sie Ihre Geschicklichkeit beweisen. Da die Gondel schneller ist, als Sie hangeln können, müssen Sie zuerst auf das Rohr springen.



Nach langem Tauchen gelangen Sie in diesen großen Schleusenraum. Per Schalter müssen die gewaltigen Tore angehoben werden, damit Sie weiterkommen.

S T U





In den Untersuchungsräumen finden Sie ausnahmsweise Dunkle Seelen, die nicht in einem Kokon verpackt sind, sondern offen in einem Behälter liegen.

Gibt es hier noch mehr zu holen?

se ist zu diesem Zeitpunkt nicht erreichbar). Wenn Sie durch das Rohr gehen, kommen Sie an einen Blutfall, der Sie zu einem großen Raum führt, der von einem Blutbecken getrennt ist. Nur die linke Seite mit einer Dunklen Seele ist von hier erreichbar. Vorsicht: Sie werden hier von zwei Seiten beschossen, und müssen ständig dem Feindfeuer ausweichen. Kehren Sie zurück zum Blutbecken bei der Brücke.

Allerdings! In einem der beiden Becken, die durch den Glastunnel getrennt sind, können Sie ein Rohr im Boden aufschießen. Sie gelangen in ein neues Gebiet. Öffnen Sie die Luke über der Schaltkonsole. Bevor Sie durch die Luke tauchen, sollten Sie noch den anderen Weg erkunden. Durch ein weiteres Rohr mit einem Blutfall gelangen Sie auf die andere Seite des vorher besuchten großen Raumes und können zwei weitere Seelen einsammeln. Kehren Sie dann zurück und tauchen durch die geöffnete Luke (in der Decke des Blutbeckens, durch das Sie hierher gekommen sind). Sie kommen zu einem Raum mit einer Treppe und drei Zellen. Durch das trockene Rohr im Nebenraum geht's weiter. In einem weiteren Zellentrakt erfahren Sie, woher dieser Level seinen Namen hat, und kommen schließlich auf ein Podest mit einem Seilzug mit Haken – zwei weitere Seelen (eine auf dem Podest, eine im Untersuchungsraum). Durch die nächste Tür gelangen Sie zu einem Kontrollraum, in dem Sie das Monster aus seinem Käfig befreien können.

Mir fehlen doch immer noch zwei Seelen!

Kehren Sie zu dem Raum mit den drei Zellen zurück. An einem Schalter kann das Becken weiter gefüllt werden, wodurch auch das andere Rohr zugänglich wird. In den folgenden Untersuchungsräumen finden Sie die letzten beiden Seelen, die Sie hier zur Zeit erreichen können. Tip: Schauen Sie sich die Vitrinen in dem Untersuchungsraum genau an. Auch wenn Sie jetzt noch nicht an den Inhalt kommen können – später finden Sie die nötigen Elemente, um die Glasschränke zu öffnen.

Hier endet der erste Teil unserer Komplettlösung. In der kommenden Ausgabe helfen wir Ihnen, die restlichen Levels zu bestehen. Sie erfahren dann unter anderem, was es mit L'Éclipser auf sich hat, wie Sie die beiden anderen Tätowierungen bekommen und schließlich, wie Sie die Wurzel allen Übels – den Legion – besiegen.

Florian Weidhase

Ziele

- Zweiter Wundspreizer
- Summe Dunkle Seelen: 42
- Schattenlevel: 6

Zwischenbilanz Abschnitt 3

Voodoo-Waffen: Asson, Baton, Flambeau
La Lune, La Soleil
Toucher-Tätowierung und Poigne

Bayou Paradis	0/8
Marktore/ Pfade der Schatten	4/4
Wüstes Land	10/13
Asyl: Tor	7/12
Asyl: Kathedrale	1/2
Tempel des Feuers	6/11
Asyl: Käfigpfade	6/11
Asyl: Spielzimmer	8/10
Summe Dunkle Seelen:	42
Schattenlevel:	6

Von der Brücke über dem gläsernen Tunnel gibt es mehr als nur den Weg geradeaus. Links geht es durch ein Rohr und eine Öffnung im Blutbecken.



Auch der Steg auf der rechten Seite unterhalb der Brücke muß erkundet werden. Sie finden dort eine weitere Dunkle Seele.

Allgemeine Spieletips

Bundesliga Stars

Das lange Warten hat ein Ende - die Bundesliga spielt wieder. Eingefleischte Fußballfans können mit Bundesliga Stars von EA Sports parallel eine eigene Meisterschaft austragen. Mit unseren Tips bringen Sie Ihren Lieblingsverein spielend an die Spitze.



Vorsicht vor Rückpässen zum Goalie! Da ein solcher Paß nicht immer genau in seinen Fuß gespielt wird, sind Eigentore wieder verstärkt möglich.

Der Einstieg

Als idealer Einstieg bietet sich das Training vier gegen vier an, um Tricks und Bewegungsabläufe zu erlernen. Tip: Wählen Sie zwei eigene Spieler und nur einen gegnerischen (den Torwart), um Distanzschüsse zu üben.

Anschließend starten Sie ein Freundschaftsspiel auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad. Mit den Bayern (oder Dortmund) spielen Sie gegen Ulm oder Unterhaching. Die Steuerung wurde ein wenig geändert, weshalb sich auch *FIFA*-Veteranen erst einmal einige Minuten einleben müssen.

Als Fan der *FIFA*-Reihe wird man sich jedoch schnell an das leicht veränderte und action-lastigere Spielgefühl gewöhnt haben und kann eigentlich gleich zu Beginn zur mittleren Spielstufe wechseln, da ansonsten das Siegen wirklich zu leicht fällt.

Wählen Sie als Neuling eine 4-4-2-Taktik und stellen Sie dabei einen Abwehrspieler leicht zurück, daß er wie ein Libero fungiert und Sie so nicht in Konter laufen. Mehr zu einzelnen Taktiken finden Sie weiter unten.

Haben Sie Ihre ersten Spiele gespielt, suchen Sie sich Ihre Lieblingsmannschaft heraus und beginnen Sie Ihre erste Saison. Passen Sie vor dem Eröffnungsspiel die Taktik Ihrem Geschmack und unseren Tips an (siehe unten) und wählen Sie die stärkste Aufstellung (auf die Sternangaben achten). Los gehts!

Defensive/Offensive

Wer viel vor dem gegnerischen Tor „rumhängt" (mit Ball, versteht sich), läuft weniger Gefahr, daß seine Abwehrspieler Mist bauen. Also: Offensive ist auch hier die beste Verteidigung, stellen Sie aber nur bei bestimmten Spielsituationen (siehe Taktik) zu viele Offensivkräfte auf (ein 2-4-4-System zum Beispiel), da sich sonst die Gefahr, gefährlichen Kontern zu erliegen, drastisch erhöht. Bei nur zwei Abwehrspielern haben Sie oft keine Chance gegen einen starken Gegenspieler.

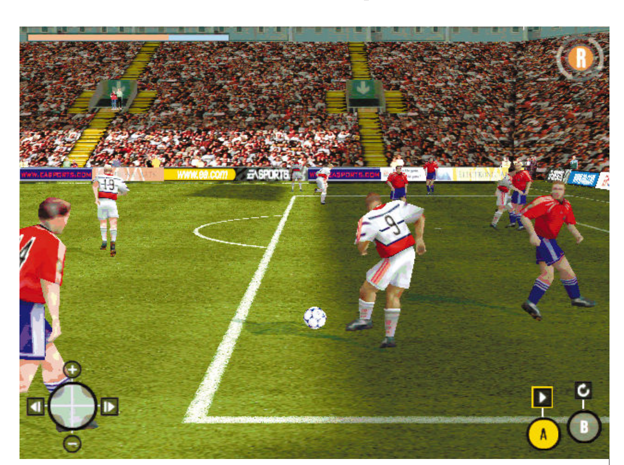
Im Angriff lohnen sich Distanzschüsse kaum. Frühestens ab der 16-Meter-Grenze sollten Sie einen „Knaller" wagen.

Vermeiden Sie es, einem Angreifer mit einem Ihrer Abwehrspieler über viele Meter zu verfolgen (außer bei einem Konter). Wechseln Sie statt dessen lieber zu einem anderen Abwehrspieler. So sparen Sie a) Kraft, und b) ist ein frontaler Abwehrversuch immer der erfolgreichere.

Ist einer Ihrer Spieler stark erschöpft (dies sehen Sie neben seinem Namen), sollten Sie auf jeden Fall auswechseln. Auch ein spielerisch schwächer Spieler wird sich besser schlagen, als ein stark ermüdeter.

In den Einstellungen können Sie den Computer anweisen, die Trainerfunktion zu übernehmen (also für Sie auszuwechseln). Davon sollten ambitionierte Spieler allerdings die Finger lassen, denn der Computer wechselt nicht immer sinnvoll aus. Stark ausgelaugte Spieler sollten Sie also lieber selber in die Kabine schicken, bevor der PC Ihr Wechselkontingent mit unnützen Wechseln ausschöpft.

Natürlich können Sie auch bei *Bundesliga Stars* ausgiebig die Trickfunktion auf dem Gamepad nutzen, doch die Effektivität


Ein Paß in den Rücken der Abwehr ist sehr effektiv, auch wenn hier der CPU-Mitspieler noch nichts von seinem Glück weiß.



Mit einer Grätsche kommen Sie sicher an den Ball – wenn Ihnen der Schiri nicht einen Strich durch die Rechnung macht.





Schwächen der CPU: Stellen Sie immer einen Spieler zusätzlich in die Mauer, da der Computer den Mauerbau immer noch nicht beherrscht.

hält sich diesmal dabei deutlich in Grenzen, da man bei einem solchen Dribbling nur wenig Raum gewinnt. Besser ist es, mit der Sprinttaste einem Gegner davonzulaufen. Sprinten Sie nicht die ganze Zeit, sondern erst, wenn der Gegner schon kurz vor Ihnen ist.

■ Ebenfalls effektiv ist ein Richtungswechsel beim Sprint. So laufen Sie fast jedem Spieler davon. Vor einem Tackling des Gegners können Sie auch die Schußtaste betätigen, denn so provozieren Sie Fouls des Gegners. Schwalben kann man übrigens nicht mehr machen.

■ Versuchen Sie gegen starke Gegner auf keinen Fall im Strafraum zu tändeln, sondern „hauen" Sie die „Kirsche" lieber weit aus dem Strafraum heraus. Bei *Bundesliga Stars* ist es oftmals schwierig, den Ball gefahrlos aus dem Strafraum zu schlagen, wenn vor Ihnen noch einige Stürmer (oder eigene Spieler) postiert sind. Einen langen Befreiungsschlag machen Sie am besten, wenn Sie einen oder zwei Schritte vom Gegner wegstehen. Steht er Ihnen auf den Füßen, machen Sie vor dem Schuß eine Rechts- oder Linksdrehung (Achtung, Querschlägergefahr).

■ Auch Kurzpässe sind ein wenig schwieriger geworden. Steht ein Gegner direkt vor Ihnen, so war es bei *FIFA 99* noch möglich, trotzdem einen Paß zum Mitspieler zu bringen. Bei *Bundesliga Stars* ist das jetzt anders, ein solcher Versuch führt – wie in der Realität – unweigerlich zum Fehlpaß. Stehen Sie also direkt vor einem Gegenspieler, vermeiden Sie einen Paß und dribbeln (oder sprinten) Sie lieber davon, ehe Sie passen.

■ Es gibt wieder zwei Möglichkeiten, den Ball zu erobern: das Stochern und das Grätschen. Gleich zu Beginn eines Spiels sollten Sie das Grätschen ein oder zweimal ausprobieren, um zu sehen, wie der Schiedsrichter reagiert. Pfeift er nicht und handelt es sich damit eher um den blinderen Typus der Männer in Schwarz, sollten Sie die Grätsche als probates Mittel, den Ball zu bekommen, des öfteren auspacken. Die Chancen, so an den Ball zu kommen, sind hierbei größer.

■ Bei „pingeligen" Schiris kann gehäuftes Grätschen jedoch zu einer Kartenflut führen. In diesem Fall müssen Sie sich auf die Stochertechnik verlassen. Laufen Sie dazu seitlich in den Gegner und stochern Sie. Haben Sie den Ball, sprinten Sie aus der Gefahrenzone.

■ Müssen Sie einen aufs Tor stürmenden Spieler entschärfen, ist die Grätsche meist die sicherste Möglichkeit (nur vor dem 16-Meterraum anwenden, sonst Strafstoß).

■ Es gibt viele Möglichkeiten, ein Tor zu erzielen. Laufen Sie alleine auf den Goalie zu, müssen Sie unbedingt immer einen kleinen Schlenker in Ihren Lauf einbauen (am besten kurz vor ihm), denn nur so läßt er sich in die Irre führen, und Sie können einschießen. Tun Sie das nicht, schießen Sie ihn sehr oft an. Laufen Sie auch nicht zu weit auf den Torwart zu, denn die CPU-Torhüter stürzen sich todesmutig auf Ball und Füße und vereiteln so Großchancen.

■ Ebenfalls sehr vielversprechend ist die Taktik, kurz vor dem Tor noch einen Querpaß auf einen besser postierten Mitspieler zu schlagen, der den Ball dann per One-Timer in die Maschen drischt.

■ Wie schon bei den diversen anderen *FIFA*-Games ist ein langer Flügellauf der ideale Weg, ein Tor zu erzielen. Mit einem schnellen Außenstürmer (unbedingt in der Aufstellung auf die Speed-Werte achten und den Spieler ganz an die Außenlinie postieren) wetzen Sie die Außenlinie entlang, biegen erst kurz vor der Torauslinie nach innen und schlagen entweder a) einen langen hohen Paß in Richtung Elfmeterpunkt, wo einer Ihrer Stürmer per Kopf einnicken kann, oder b) spielen einen Flachpaß in den Rücken der Abwehr.

■ Ganz Verwegene probieren es auch immer wieder einmal mit Direktschüssen aus spitzem Winkel. Bei *Bundesliga-Stars* endet ein ungünstiger Winkel meistens damit, daß der Torwart den Ball „so eben" (aber immer wieder) mit den Finger zur Ecke lenkt.

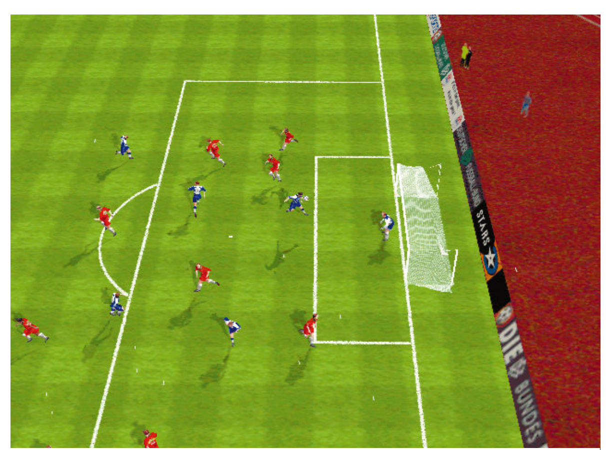
■ Ein Problem bei *Bundesliga Stars* ist, daß man im Gegensatz zu *FIFA 99* kein vernünftiges Spiel in Ruhe aufbauen kann, da der Gegner sehr schnell anrennt und alles insgesamt mehr actionbetont ist. Gegen die wilden Grätschen des Computers helfen viele, viele Kurzpässe. So überbrückt man das Mittelfeld zwar eher langsam, doch die Grätschen des Gegners, rasen oft ins Leere. Die Gefahr eines Fehlpasses ist allerdings hoch, weshalb ein ausgiebiges Training der Kurzpässe wichtig ist.

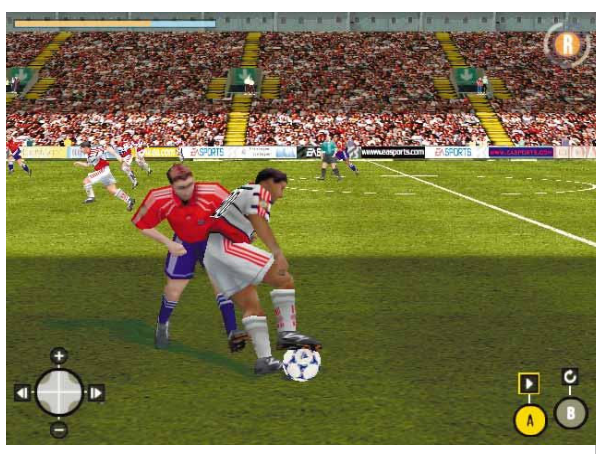
■ Die Torhüter sind zwar stark, machen aber im Gegensatz zu *FIFA 99* wieder mehr dumme Fehler. So ist es wieder möglich (wie zu seligen *FIFA 96*-Zeiten), dem Torhüter vorzugaukeln, daß man als Stürmer von ihm wegläuft. Der Dumme wird dann einen schlechten Abschlag an den Rücken des Stürmers


Aus einem Befreiungskopfball entsteht hier ein Konter. In Sachen Kopfball sind Sie den CPU-Kickern meist überlegen.



Üben Sie Distanzschüsse im Training. Ist der Balken rot, wird der Schuß zu stark werden und übers Tor fliegen.


Wenn Sie mit einer offensiven Aufstellung spielen, kann Sie eine solche Szene schon in Angst und Schrecken versetzen. Der Stürmer bekommt den Ball, während die Abwehrspieler im Vorwärtsgang sind.


Mit einem der vielen Tricks bestehen Sie im Zweikampf, doch oftmals ist ein schneller Spieler ohne große Tricks wesentlich effektiver im Zweikampf und huscht dem Gegner einfach davon.

ballern, und mit etwas Glück trudelt das Leder dann ins Gehäuse.

Auch bei Rückpässen sollten Sie wieder vorsichtig sein, denn die Spieler schießen nicht immer gerade zum Torwart, so daß Eigentore wieder möglich sind. Ansonsten sollten Sie bei offensiv eingestellten gegnerischen Teams kurze Abwürfe Ihres Torhüters vermeiden.

Die Taktik

Zu Spielbeginn empfehlen wir gegen mittelstarke Mannschaften eine 4-3-3-Taktik (siehe Bild oben), da man so eine ausgewogene Mischung auf dem Feld stehen hat. Wählen Sie in der Aufstellung für die Außenpositionen stets die schnellsten Spieler, während der Mittelstürmer ruhig behäbig sein darf, wenn er denn ein „Kopfballungeheuer" ist. Außenstürmer müssen zudem gute Paßwerte haben, um den Ball an den Mann zu bringen.

Wenn Sie eine knappe Führung über die Runden bringen wollen, sollten Sie eine 5-4-1-Taktik wählen, wobei Sie den Stürmer weit nach vorne stellen müssen. Zwei der fünf Abwehrspieler können Libero-like weiter hinter den anderen plaziert werden. Da ein echtes Abseitsstellen nicht möglich ist, bringt eine Kette nichts ein. Zumindest auf dem PC bleibt der Libero also unumstritten. Stellen Sie zwei der vier Mittelfeldspieler weit nach außen, um sie im Konterfall als Außenstürmer „mißbrauchen" zu können. Haben Sie den Ball erobert, spielen Sie lange Pässe in die Spitze. Gegen starke Teams wie Bayern München können Sie diese Taktik auch von Beginn an spielen, gehen damit aber das Risiko ein, über die gesamte Spielzeit in der eigenen Hälfte eingeschnürt zu werden. Sie werden feststellen, daß der Computer, sobald er zurückliegt, alles nach vorne wirft – ein gefundenes Fressen für Ihr Team.

Sie liegen zurück und „blasen" zur Aufholjagd? Stellen Sie ein 4-2-4-System ein, wobei Sie die zwei Außenstürmer etwas weiter nach hinten stellen als die Mittelstürmer, so daß Sie im Mittelfeld schneller aushelfen können. Versuchen Sie es nicht mit der Brechstange, sondern bis zuletzt mit durchdachten Flügelläufen und/oder Kurzpässen.

Noch zehn Minuten zu spielen und es tut sich einfach nichts in Sachen Ausgleich? Gehen Sie (nur dann) aufs Ganze und stellen Sie eine 3-2-5-Taktik aufs Feld, wobei die Stürmer nicht alle auf einer Linie stehen sollten.

Im Falle einer roten Karte gegen Ihr Team ist ebenfalls eine Umstellung hilfreich. Stellen Sie auf 4-3-2 um, wobei im Sturm ein Außenstürmer und ein Mittelstürmer stehen sollten. Stellen Sie spätestens jetzt einen Abwehrspieler hinter die anderen.

Das Sterne-System

Nehmen Sie sich zu Beginn maximal zwei Spieler heraus – am besten die beiden mit den höchsten Sternwerten. Bauen Sie nach jedem Spiel einen oder beide Spieler weiter aus. Lassen Sie die anderen erst einmal links liegen. Vornehmlich sollten Sie einen Mittelfeldspieler auswählen, ein Stürmer tut's auch. Abwehrspieler zu schulen, macht erst später Sinn, da Angriff die beste Verteidigung ist.

Haben Sie nach einer Weile einen oder zwei komplett ausgebaute Spieler, können Sie bis zur mittleren Stufe durch den gezielten Einsatz dieser Stars fast jeden Gegner schlagen.

Schulen Sie als erstes die Schußkraft Ihres Spielers. Im gleichen Maße sollten Sie die Schnelligkeit (das wichtigste Merkmal, um mit einem Spieler ganze Partien zu gewinnen) und vor allem Ausdauer weiterentwickeln. Es nützt Ihnen nichts, wenn Sie den schnellsten Spieler auf dem Platz haben, er aber nach zwei Sprints erschöpft ist. Also immer ausgewogen Sterne verteilen.

Wenn Sie zwei komplette Starspieler haben, sollten Sie sich den Torwart vornehmen.

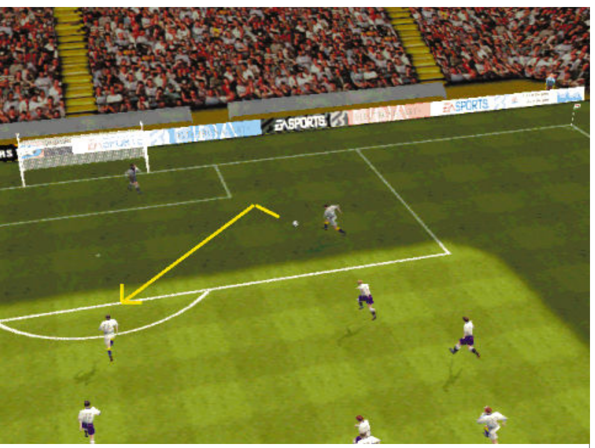
Sie können auch an mehreren Spielern gleichzeitig „arbeiten". Dann müssen Sie allerdings sehr ausgewogen die Sterne verteilen – bei einem Außenstürmer beispielsweise in Schnelligkeit und Paß, beim Mittelstürmer im Kopfball und Schuß etc.

Auch wenn Ihre Mannschaft deutlich weniger Gesamtsterne (stehen neben dem Teamnamen) aufweist als der Gegner, können Sie mit zwei überragenden Spielern bestehen.



In der Mitte wartet der Stürmer schon auf die Flanke. Die Anzahl der Kopfballtore kann sich in *Bundesliga Stars* sehen lassen, und deshalb sollten hohen Flanken ein probates Mittel sein, um den Gegner schachmatt zu setzen.





Ein sicheres Tor: Spielen Sie immer den besser postierten Mitspieler an, wenn Sie auf Torejagd gehen wollen (gelber Pfeil).

■ Erst wenn es in der höchsten Spielstufe gegen die überragenden Bundesligateams wie Bayern München geht, sollte Sie darauf achten, daß Sie keine ausgesprochenen Schwachpunkte mehr in den einzelnen Mannschaftsteilen haben. Unter 75 sollten die Werte der Spieler dann auf keinen Fall mehr liegen.

■ Wenn Sie auf der Transferliste einen Spieler gefunden haben, der gute Werte hat, sollten Sie einen Ihrer schlechtesten gegen ihn „austauschen". Zwar müssen Sie in der Regel Sterne drauflegen, doch das ist meist immer noch besser und günstiger, als den schwachen Spieler mit Sternen aufzubauen.

Die Standardsituationen

■ Die Ecke ist auch diesmal der sicherste Weg, einen Treffer zu erzielen. Schlagen Sie den Ball knapp vors Tor. Im Getümmel entsteht oft ein Treffer, ansonsten gibt es fast immer eine weitere Ecke. Ob hoch oder flach, ist dabei recht gleichgültig. Alternativ können Sie einen kurzen Paß vor das Tor schlagen, wenn dort einer Ihrer Spieler steht. Er wird ausnahmsweise auch die kurze Ecke treffen.

■ Freistöße sind nicht leichter geworden bei *Bundesliga Stars*. Sie können nicht mehr richtig zielen, doch durch die Stellung Ihres Spielers zum Ball geben Sie die grobe Richtung an. Jetzt kommt es auf den Schwung an. Stehen Sie rund 20 bis 25 Meter vor dem Tor, darf der Balken maximal bis ins Orange reichen, ansonsten segelt der Ball übers Tor. Wenn Sie an der Mittellinie sind, muß der Balken im Roten sein. Ein langer Schuß von dort wird oft von einem Stürmer aufgenommen und verwandelt – also immer mal ausprobieren.

■ Versuchen Sie beim Freistoß auch mal die Kurzpaßvariante. Passen Sie zu einem Mitspieler vor und versuchen Sie von dort zu vollstrecken. Alternativ können Sie den Ball auch sofort wieder zurückpassen, so schaffen Sie Verwirrung in der Abwehr. Freistöße von der Seite sollten Sie immer als Flanken in den Strafraum schlagen oder per Kurzpaß an den kurzen Pfosten spielen.

■ Auch wenn es in manchmal nicht so aussieht: Ein Einwurf ist ein Vorteil. Die Spieler können sehr weit werfen. Stellen Sie sich den Spieler, den Sie anwerfen wollen, in Position. Sie können ihn auch weit in den Strafraum rücken, gedeckt wird er dabei nicht. Deshalb sollten Sie einen angewählten Spieler stets verrücken, da der PC diesen Spielern nicht folgt.

Thorsten Seiffert

Taktiken gegen jede Mannschaft

Wolfsburg
Gegen das 5-3-2-System der Wölfe können Sie ruhig mit vier Stürmern antreten, da die Mannschaft sehr defensiv agiert. Versuchen Sie es durch die Mitte, weniger über außen. Achten Sie auf Akpoborie!

Bayern
Ein unglaubliches Kurzpaßspiel charakterisiert die Bayern auch auf dem PC. Spielen Sie auf Konter oder mit 4-3-3. „Tackeln" Sie aggressiv, um das Kurzpaßspiel zu unterbinden.

1860 München
Nur zwei Stürmer im Team, versuchen Sie es hier einmal mit 3-4-3.

Leverkusen
Eine starke Mannschaft, die in Emmerson einen echten Star hat. Achten Sie auf seine Dribblings und kicken Sie mit exzessivem Flügelspiel.

Bielefeld
Eine offensive Aufstellung mit maximal drei Stürmern kann gegen das 4-4-2 der Bielefelder zum Erfolg führen. Das Team hat keinen herausragenden Spieler.

Rostock
3-5-2 spielt Hansa, also sollten Sie mit drei Stürmern gegen die drei Abwehrspieler antreten. Probieren Sie einmal ein 3-4-3-System aus.

Bremen
Werder kommt oft mit vier Stürmern, also verlassen Sie sich auf Ihre starke Abwehr. Stellen Sie eine Kontertaktik à la 4-4-2 oder 5-4-1 auf.

Stuttgart
Balakov ist der Mann beim VfB. Stehen Sie ihm auf den Füßen, er ist der stärkste der Stuttgarter, die mit 3-5-2 antreten und so Ihre Abwehr eigentlich nicht allzu stark fordern. Spielen Sie lange Bälle.

Hertha
Auch mit 3-5-2 unterwegs. Setzen Sie alles auf Ihre Außenstürmer.

Dortmund
Eine insgesamt starke Mannschaft. Die Dortmunder spielen 3-5-2, setzen Sie deshalb die oben beschriebene 4-3-3-Taktik entgegen. Achtung vor Santos!

Freiburg
Schwer zu knacken ist die 5er-Abwehr von Freiburg. Mit Baya haben Sie zudem einen spielstarken Mittelfeldspieler. Sie sollten ein breites Mittelfeld aufbieten und nur zwei Stürmer, damit das Mittelfeld den Sturm ergänzt.

Duisburg
Drei Stürmer beim MSV, also vier Abwehrspieler bei Ihnen, ansonsten gewohnt offensiv spielen.

Unterhaching
5-3-2, also treten Sie gegen den Neuling mit vier Stürmern an. Spielen Sie lange Pässe, da die Hachinger recht weit vorn postiert sind.

HSV
Technisch stark und gutes Paßspiel. Das 3-5-2-System bezieht oft den Torwart mit ins Spiel ein. Stellen Sie sich offensiv und wechseln Sie oft die Seiten.

Ulm
Ein armer Angreifer will Ihnen den Garaus machen, zudem dribbelt das Team schwach. Mit 3-3-4 hauen Sie Ulm die Hütte voll.

Kaiserslautern
Haben in Petterson den stärksten Mann, spielen viel durch die Mitte und lassen Ihnen dafür aber auch recht viel Platz. Schlagen Sie sie mit ihren eigenen Mitteln und spielen Sie durch die Mitte.

Frankfurt
Defensiv, haben aber mit Salou einen starken Angreifer im Team. Spielen Sie auf jeden Fall mit drei Stürmern gegen das 4-4-2 der Hessen.

Schalke
Stevens sei Dank spielen auch die Knappen im PC sehr defensiv und langweilig. Das 5-3-2 knacken Sie nicht über die Flügel, sondern eher durch Kurzpässe und Sololäufe durch die Mitte.

Erste Hilfe



System Shock 2

Drücken Sie im Spiel die Tasten SHIFT und ; (Semikolon) zusammen und geben Sie dann die folgenden Codes ein:

psi_full	: Die PSI-Energie wird komplett aufgefüllt
ubermensch	: Die Statuswerte werden heraufgesetzt
add_pool	: Punkte, um die Statuswerte zu verbessern
show_version	: Zeigt die Version des Spiels an
toggle_inv	: Schaltet das Inventory an/aus
cycle_ammo	: Wechselt durch die verschiedenen Munitionsarten
toggle_compass	: Kompaß aus/anschalten
query	: Schaltet den Fragezeichen Modus an/aus
split	: Schaltet den Teilungsmodus an/aus
shock_jump_player	: Läßt den Spieler springen
look_cursor	; Normaler Cursormodus
reload_gun	: Alle Waffen werden nachgeladen
swap_guns	: Wechselt primäre und sekundäre Waffe
wpn_setting_toggle	: Ändert die Waffeneinstellungen
select_psipower	: Öffnet den PSI-Auswahlbildschirm
equip_weapon	: Waffe wird aktiviert
cycle_weapon	: Nächste Waffen wird aktiviert
psi_power	: Level 1-5 der PSI-Kräfte wird angewählt
open_mfd	: Öffnet das MFD
stop_email	: Stoppt die Wiedergabe der aktuellen Email/Logdatei
clear_teleport	: Löscht einen Teleportmarker
use_obj [Gegenstand]	: Benutzt ein bestimmtes Objekt
msg_history	: Öffnet das Nachrichtenfenster
play_unread_log	: Spielt alle ungelesenen Logdateien ab
toggle_mouse	: Ändert den Mausmodus
quicksave	: Quicksave
quickload	: Quickload
summon_obj [Gegenstand]	: Bestimmten Gegenstand erschaffen

Für [Gegenstand] können Sie die folgenden Objekte einsetzen:

Waffen:
Psi Amp, Wrench, Pistol, Shotgun, Assault Rifle, Laser Pistol, EMP Rifle, Electro Shock, Gren Launcher, Stasis Field Generator, Fusion Cannon, Worm Launcher, Crystal Shard, Viral Prolif

Munition:
Standard Clip, HE Clip, AP Clip, Timed Grenade, EMP Grenade, Incend. Grenade, Prox. Grenade, Toxin Grenade, Small Prism, Large Prism, Pellet Shot Box, Rifled Slug Box



Die stärkste schwere Waffe hat einen imposanten Schuß, der etwas an die BFG aus einem ID-Spiel erinnert.

Spritzen:
Med Patch, Detox Patch, Rad Patch Medical Kit, Psi Patch, Psi Booster, Speed Boost, Strength Boost, INT Boost

Rüstungen:
Light Armor, Medium Armor, Heavy Armor, Reflec Armor, Vacc Suit, Worm Skin

Verschiedene Gegenstände:
Soda Can, Chips, Molec. Analyzer, ICE Pick Recycle, 1 Nanite, 5 Nanites, 10 Nanites, 20 Nanites, Fusion Shot, EMP Shot, Explode Barrel, Rad Barrel, Stats Trainer, Tech Trainer, Weapon Trainer, PSI Trainer, WormGoo

Implantate:
Wide Machinery, BrawnBoost, EndurBoost, SwiftBoost, SmartBoost, WormBlood, WormHeart

Gegner:
Blast Turret, Laser Turret, Turret Slug Thrower, Protocol Droid, Midwife, Rumbler, Delacroix, Grub, Swarm, Overlord, Greater Over., Arachnightmare, Male Appar., Female Appar., CrewWoman, Invisibile Arachnid, Turret Rocket, CrewWoman, MaleCrew

Codekarten:
Med Card, Science Card,



Von solchen Statuswerten träumt man immer dann, wenn man eine neue Waffe findet und sie wieder nicht verwenden kann, da man nicht erfahren genug ist. Mit diesen Cheatcodes ist das kein Problem mehr.



Tips-Ticker

Jagged Alliance 2 (V 1.00)

Mit einem einfachen Trick kann man in *Jagged Alliance 2* gleich zu Beginn des Spiels „Schwere Waffen" verwenden. Im Rebellenlager können Sie die verbündeten Soldaten erschießen ohne an Loyalität zu verlieren und ohne in einen Kampf verwickelt zu werden. Im Echtzeitmodus zielen Sie dafür mit einer automatischen Waffe (z.B. H&K MP5K oder Beretta 93r) direkt hinter die Füße eines Soldaten und geben einen Feuerstoß ab. Der Soldat wird irgendwann in den Beinen getroffen zu Boden stürzen. Warten Sie jetzt einfach bis er verblutet und bedienen Sie sich dann an seiner Ausrüstung.

Daniel Birk

Braveheart

Drücken Sie im 3D-Modus die ENTF-Taste. Im erschienenen Fenster können Sie die folgenden Cheatcodes eintippen:

sesquipidilian:	Cheats aktivieren
bannockburn:	Alle Gegner töten
the five hundred:	Eigene Leute töten
dresden:	Alle Gebäude anzünden
steve reeves:	Lauter starke Truppen
bucks fizz:	Alle Truppen fliehen
bastille day:	Alle Mauern brechen ein
haemorrhage:	Blutmodus deaktivieren
killcam:	Kameramann stirbt

Dirk Wehowsky

Star Wars – Die Dunkle Bedrohung

Wenn Sie im 7. Level Probleme mit dem Monster haben, das das Ersatzteil für Anakin's Podracer geklaut hat, dann sollten Sie die Arena verlassen und Richtung Anfang gehen. Wenn Sie das Renngelände verlassen haben und sich am Anfangsbereich zur Stadt befinden biegen Sie nach rechts ab und treffen dort auf drei streitlustige Gesellen. Diese sollten mit Hilfe des Lichtschwertes kein allzu großes Problem darstellen. In ihrer Nähe kann man einen Durchgang durch den Canyon entdecken, der von mehreren Tusken bewohnt wird. Hier findet man auch einen Sandcrawler, in dessen Inneren sich zwei Roboter und 250 Schuß Munition befinden. Einer der Roboter führt einen noch zu einem Haus, in dem sich mehrere Granaten befinden. Mit diesen Waffen kann man den Dieb jetzt ohne Probleme besiegen.

Simon Rupp

Total Annihilation: Kingdoms

Starten Sie ein Spiel im Skirmish oder Multiplayer–Modus und drücken Sie Enter um das Chatfenster aufzurufen. Hier können Sie die folgenden Codes eingeben. Um einen der Codes zu deaktivieren müssen Sie ihn einfach ein zweites Mal eingeben.

+atm:	Maximale Zauberenergie
+bigbrother:	Andere Sprachausgabe
+cdstart:	Music starten/beenden
+clock:	Aktuelle Spielzeit
+combustion:	Gegner sterben
+contour #:	Sicht ändern
+dither:	Kriegsnebel wird durch verschwommene Sicht ersetzt
+doubleshot:	Alle Einheiten haben doppelte Angriffstärke
+fogcolor 1-256:	Kriegsnebel-Farbe ändern
+halfshot:	Alle Einheiten haben halbierte Angriffsstärke
+ilose:	Schlacht verlieren
+infrared:	Kriegsnebel an/ausschalten
+iwin:	Schlacht gewinnen
+kill 0-4:	Gegner 1-4 töten
+lotsablood:	Grafikeffekt
+lushee:	Ressourcen werden vermehrt
+meteor:	Zufälliger Meteorregen
+nanolathing:	Metallverbrauch erhöhen
+noenergy:	Keine Energie
+nometal:	Kein Metall
+nowisee:	Karte aufdecken
+radar:	Radar sieht das ganze Spielfeld ein
+shareradar:	Radar mit Verbündeten teilen
+shootall:	Die ausgewählt Einheit greift alle Gegner an
+sing:	Einheit singt, wenn sie Befehle bekommt
+tilt:	Maximale Anzahl an Männern und Metall
+view 0-4:	Metall und Energie des entsprechenden Spieler anzeigen
+zipper:	Einheiten bauen Gebäude schneller

Wenn Sie als Aramon spielen, können Sie mit einem kleinen Trick alle vier Drachen kontrollieren. Benutzen Sie den Monarchen, um jeweils eine Baueinheit eines Gegners zu töten. Erwecken Sie diese gleich wieder von den Toten und benutzen Sie diese Einheit, um den Drachen der entsprechenden Seite zu bauen. Als Taros können Sie den Mind Mage benutzen, um eine feindliche Baueinheit zu überzeugen, für Sie zu bauen.

Christian Kaddatz

Baldur's Gate

Man kann sich schwere Kämpfe gegen mächtige Zauberer bzw. Priester (z.B.: im Eisenthron) erheblich leichter machen. Dazu betritt man den Raum, in dem sich die Zauberer aufhalten. Sobald diese beginnen, ihre Zauber auszusprechen, muß man den Raum schnell wieder verlassen. Diese Prozedur wiederholt man so lange, bis die Zauberer keinen Zauberspruch mehr haben. Jetzt muß man gegebenenfalls noch die Kämpfer töten, doch die Zauberer sollten Ihnen keinen Kummer mehr bereiten.

Daniel Seewald

Crew Card, R and D Card, Rec Crew Key, Med Annex Key, Cryo Card, Crew 2 Card

Unerforschte Gegenstände:
Monkey_Brain, Rumbler Organ, Grub Organ, Swarm Organ, Mn. Over. Organ, Gr. Over. Organ, Arach. Organ, Midwife Organ

Thorsten Waas

Hidden & Dangerous

Scharfschützen sollten am Besten mit dem deutschen Gewehr K98 ausgestattet werden, da es die größte Reichweite im Spiel hat.

In den folgenden Missionen sollten Sie immer nur mit einem Mann losziehen:

Abgebrochenes Messer
Da Ihr Flugzeug beschossen wird und abstürzt, müssen Sie nur zum Fluchtpunkt der Mission gelangen. Mit einem einzelnen Mann geht dies natürlich viel einfacher, als wenn Sie auf der ganzen Karte verstreute Männer zu diesem Punkt führen müssen.

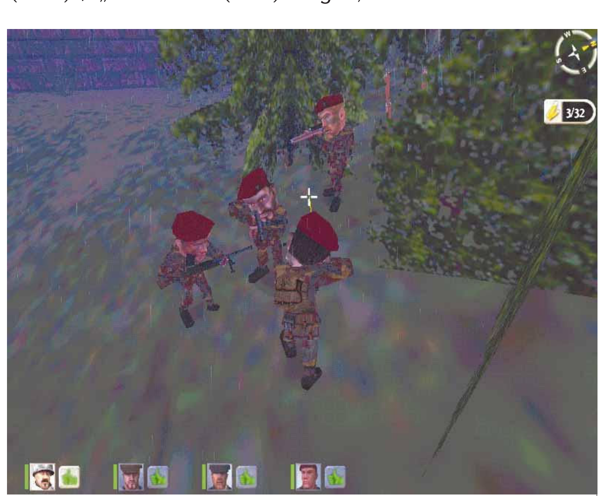
Hinaus in die Dunkelheit
Mit einem unbewaffneten Mann können Sie diese Mission am einfachsten lösen. Fahren Sie mit dem Opel Admiral (beim Startpunkt) auf die Straße nach links. An der nächsten Kreuzung biegen Sie rechts ab. Dort steigen Sie aus und gehen in die erste Gasse links. Hier liegt Zivilkleidung. Mit dieser fahren Sie nun zum Boot. Erst wenn Sie mit dem Boot losfahren, werden Sie beschossen, doch zum Glück können Sie auf dem Boot nicht getroffen werden.

Schöne Aussicht
In dieser Mission kann man zwar mehrere Männer gut gebrauchen, aber aus nicht richtig nachzuvollziehenden Gründen sterben immer alle Personen außer dem Lotsen, indem Sie einfach durch das Boot hindurch fallen.

Geschlossenes Feuer
Da es nur darum geht, mit dem Transporter zu fahren, brauchen Sie nur einen Mann. Falls Sie vier Männer mitnehmen, sterben auf jeden Fall zwei von ihnen, da sie auf dem Transporter stehen und von allen Seiten beschossen werden.

André Herzog

Wenn man im Kampagnenauswahlmenü „iamcheater" (V.1.0) / „iwillcheat" (V1.1) eingibt, werden die Cheatcodes



Die großen Köpfe sind eigentlich nur ein grafischer Gag. Mit den anderen Cheatcodes kann man mehr anfangen.

aktiviert (man hört einen Klick-Sound), und man kann folgende Cheats im Spiel verwenden:

Allitems	Aktiviert alle Gegenstände
Funnyhead	Große Köpfe für die Soldaten
Resurrect	wenn man erschossen wird, steht man als Zombie wieder auf
Goodhealth	bei Treffern wird die Energie wieder voll aufgeladen
Nohits	Unverwundbarkeit
Killthemall	Alle Gegner sterben sofort
Gamedone	Mission erfolgreich
Gamefail	Mission fehlgeschlagen
Showtheend	Endsequenz
Quickload	Spielstand laden
Cantdie	Unverwundbarkeit
Openalldoor	Alle Türen sind offen
Allloot	Alle Gegenstände verfügbar
Enemyf	Gegner werden angezeigt
Debugdrawwire	Drahtgittermodus
Playercoords	Aktuelle Koordinaten werden angezeigt
Laracroft	Andere Uniformen, aber leider keine Larahöschen!

Hai Vu

Driver (DEMO)

Wenn Sie in der Demoversion mehr Zeit zur Verfügung haben möchten und vielleicht auch einmal in ein anderes Auto umsteigen wollen, müssen Sie nur den folgenden Tip befolgen:

Suchen Sie zuerst die Datei mission661.dms (im Verzeichnis \Scripts\Missions\ in Ihrem *Driver*-Verzeichnis). Öffnen Sie diese im Windows Notepad. Sicherheitshalber sollten Sie aber vor jeder Veränderung eine Sicherungskopie dieser Datei anlegen.

In Zeile 25 finden Sie Ihr Auto, um es zu ändern setzen Sie einfach statt der 0 eine Zahl zwischen 0 und 12 ein. (1 - blauer Pick Up, 4 - Viper ähnlich, 10 - Polizeiauto, ...)

In Zeile 32 finden Sie die Damage-Anzeige, den Wert 22000 sollte man einfach auf 9999999 setzen.
Wenn Sie die Variable EnablePlayerDamage in Disableplayer-Damage umändern sind Sie dagegen komplett unverletzlich.

In Zeile 35 steht die Zeit in Sekunden, die man für die entsprechende Mission zur Verfügung hat. Wenn man die 60 durch 3600 ersetzt, kann man eine Stunde in der Demo herumdüsen.

mission661.dms - Editor
Datei Bearbeiten Suchen ?

```
LoadMap "Miami_01.lev"
EventScript "Miami_19.des"
//OverheadMap "Maimi_00.map"

DamageBarId 194
FelonyBarId 195


SetMaximumCops 1
Cops_off
Cop_Respawn 65000

PlayerCarType 0

SmashedMessageId 187

FailedMessageId 200

EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 22000 //( 0 -> 4096*6 is range )

//DebugInfo 1
Countdown 3600 //demo timer

SetPlayerPosition -255, 418712 //Bal Harbour
SetPlayerYRotation 2091

SpawnCops 1, 1035, -3979, 415142
//AddCivCar 9,0,1,0,1035,-3979, 415142

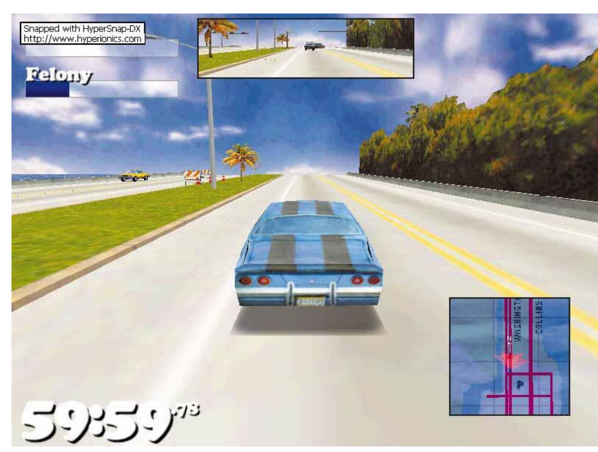
TriggerEvent 1

ReleasePlayer
InformPlayerById 10,103
```

Wenn Sie in der Datei mission661.dms einiges ändern, können Sie auch mit anderen Autos in der Demo fahren.

Wer nach dem Ausritt mit der Polizei noch Lust auf eine gemütliche Stadtrundfahrt hat, fügt vor die letzte Zeile der Datei eine neue Zeile ein: wait 3600.
Dies bewirkt, daß man wenn man die Polizei abgehängt hat, noch 1 Stunde ohne die Gesetzeshüter in der Stadt verbringen kann.

Um die Polizei ganz zu deaktivieren, müssen Sie die folgenden Zeilen abändern:
Zeile 22 in: cops_off
Zeile 50 in: cops_off
Zeile 71 in: Cops_off



Mit ein paar kleinen Änderungen kann man die Demo von Driver endlich richtig genießen – ganz ohne Zeitdruck.

Der Polizeiwagen steht zwar noch in der Garage, verfolgt Sie aber nicht mehr.

Lars Tilp

Might & Magic VII

Im rundenbasierten Modus kann man sich normalerweise nicht bewegen. Wenn man aber vor dem Kampf bereits den Fliegen-Zauber ausgesprochen hat, kann man im Kampf mit den Flugtasten heranfliegenden Feuerbällen, Pfeilen und Dergleichen durch Flug nach oben und unten ausweichen. Da der Flugzauber nur im Freien funktioniert, funktioniert dieser Trick natürlich auch nur im Freien.

Wenn Sie in ihrer Party je ein Mitglied haben, das in Handel bzw. Verzaubern mindestens bereits Experte ist, können Sie sich mit der folgenden Methode etwas Geld verdienen. Kaufen Sie dazu erst einmal Rüstungen und Waffen ein, die nicht verzaubert sind und mindestens 600 Goldstücke kosten. Verzaubern Sie diese und lassen Sie sie dann von ihrem besten Verkäufer wieder verkaufen. Je weiter die Charaktere in den beiden Fertigkeiten ausgebildet sind, um so höher fällt ihr Gewinn aus. Und gelegentlich fällt bei dieser Aktion auch noch die eine oder andere Rüstung/Waffe ab, die die eigene Mannschaft ganz gut brauchen kann.

Florian Donaubauer

Die wichtigsten Skills

Am Anfang ist die Fähigkeit Boden wichtig, da man mit dieser einige gute Fernkampfsprüche lernen kann. Beim Zauberer sollte man so schnell wie möglich die Fähigkeit Feuer steigern. Wohl die wichtigste Eigenschaft ist aber Fallen entschärfen. Wenn Sie einen Dieb dabei haben, was Sie unbedingt sollten, können Sie ihn zum Fallen Großmeister ausbilden, so daß er wirklich jede Falle entschärfen kann. Beim Druiden sollte man die Attribute Feuer und Alchimie steigern.

Die Ideale Party

Der Zauberer ist das wichtigste Mitglied, da er Elementar und Licht bzw. Dunkelheit Großmeister werden kann. Das Gegenstück dazu ist der Ritter. Er kann einen Schaden von bis zu 100 Punkten austeilen. Auch sehr wichtig ist der Dieb. Bei richtiger Ausbildung, wird auch er zu einer Kampfmaschine. Statt eines Klerikers, nehmen Sie besser einen Druiden, da dieser sowohl Elementar, als auch Geistes-Magie beherrscht. Zusätzlich kann er noch schwarze Tränke brauen.

Die Höhle des Drachen

Den Drachen auf Emerald Island können Sie nicht töten, dazu sind Sie viel zu schwach. Laufen Sie deshalb um ihn herum und

sammeln Sie alle Gegenstände auf. Darunter ist auch ein Brief der vermißten Krieger.

Arcomage

Das Spiel im Spiel sollten Sie unbedingt beherrschen. Sie können damit in jeder Taverne kräftig Gold abstauben. Außerdem können Sie eine Aufgabe annehmen, bei deren Beendigung Sie 100.000 Goldstücke sowie gute Ausrüstungsgegenstände erhalten.

Die besten Zaubersprüche

Sehr wichtig sind Feuerzauber wie Incinerate, Inferno und Feuerball. Die Sprüche Fly, Jump und Unsichtbarkeit der Luftgilde sollten Sie sich auch so bald als möglich aneignen. In der höchsten Gilde des Wasser in Evenmorn Island finden Sie noch den hilfreichen Spruch Lloyd's Beacon. Die Gilde befindet sich im See in der Mitte der Insel.

Die Beförderung

Als Ritter müssen Sie das Spukhaus in den Barrow Downs ausmisten. Mit dem Zauberspruch Feuerball sollte das kein Problem darstellen. Als Dieb müssen Sie eine Vase des Königs stehlen. Mit dem Zauberspruch Unsichtbarkeit kommen Sie ohne Probleme an allen Wachen vorbei, ohne angegriffen zu werden. Achten Sie nur darauf, den Wachen nicht zu nahe zu kommen. Um den Druiden aufsteigen zu lassen, müssen Sie drei Steinkreise besuchen. Der Zauberer muß einen Golem basteln, dessen Teile in Kisten über das ganze Land verteilt sind. Passen Sie aber auf, es gibt zwei Köpfe. Der leichter zu findende mit einer Delle macht Ihnen keine Freude.

Die weiteren Aufträge

In den meisten der folgenden Aufträge geht es darum, irgendwelche Gegenstände zu finden oder Hebel zu betätigen. Mit Hilfe des Unsichtbarkeits-Zauberspruchs können Sie oft direkten Kämpfen aus dem Weg gehen. Leider bekommen Sie dann aber auch keine Erfahrungspunkte, die Sie in den späteren Kämpfen dringend brauchen.

Die Lincoln

Die letzte Aufgabe hat es in sich. Wie für *Might & Magic* üblich, muß man wieder einmal gegen Außerirdische kämpfen. Im Meer versunken liegt ein Raumschiff, aus dem Sie einen Kontrollwürfel herausbringen müssen. Dieser wird von etlichen Kampfrobotern bewacht. Ausgerüstet mit Strahlenwaffen machen Sie sich daran, diese Verteidigung zu durchbrechen. Sprechen Sie Tag des Schutzes, die Stunde der Kraft und den Tag der Götter aus, bevor Sie sich in den Kampf mit diesen schweren Gegnern wagen. Vor allem die Strahlenwaffen und der Incinerate – Zauberspruch sollten hier eingesetzt werden. Sie müssen Sich den Weg bis auf die Brücke freikämpfen, wo sich der Würfel befindet. Sobald Sie den Würfel besorgt haben, haben Sie das Spiel endgültig gewonnen.

Alfred Wasser

Outcast

In OKAAR gibt es massenweise Hoti-Früchte. Sammeln Sie möglichst viele und verkaufen Sie sie bei MORED im Früchtebok in OKRIANA. Er bezahlt sehr gut, und so kommen Sie schnell an Zorkins (1 Hoti= 80 Zorkins).
KROAX ist im Endkampf mit einem Trick leicht zu besiegen: Er beamt sich immer an die gleichen Stellen. Wenn Sie dort Dynamit plazieren, können Sie ihn leicht erledigen.

Martin Schreiber

Bei den Hohen Kriegern, die sehr viele Treffer einstecken können, ist es oft hilfreich, ein paar Dynamitstangen auf die Gegner zu werfen und aus der Ferne zu zünden. So kann man sich die seltene LN-Duo Munition sparen.
Wenn man beim Beenden des Spiels die Credits bis zum Ende durchlaufen läßt, kann man eine nette Tanzeinlage der Hauptcharaktere bewundern.



Dieses Easteregg findet man in OKASANKAAR auf der Rückseite des Tempels:

Oft ist es auch von Vorteil, den Gegner einfach ein paar Hiebe mit den Fäusten zu versetzen, denn diese können sich gegen eine solche Attacke nicht wehren. Allerdings sollte man dabei darauf achten, daß andere Soldaten Cutter nicht von hinten oder den Seiten beschießen können.
Wenn man eine kurze Zeit den Melodien der Musiker in Talanzaar genau zuhört, kann man einen kleinen Teil eines Star Wars-Musikstückes heraushören.
In Talanzaar ist es von Vorteil, mit dem Kauf einer neuen Waffe zunächst eine Weile zu warten, bis man andere Aufgaben gelöst hat. Denn die Waffen werden nach einiger Zeit etwas billiger

Benedikt Weiler

Wenn man während eines Sprungs/Sturzes aus großer Höhe die Kriechen-Taste drückt, landet Cutter Slade unverletzt auf dem Boden.

Philip Klein

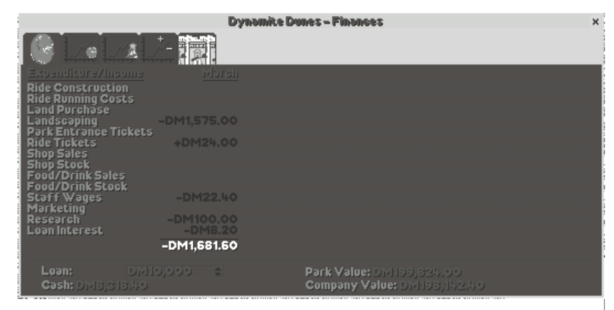
Im Verzeichnis OUTCAST/OC/ befindet sich eine Datei OUTCAST.INI. In dieser sind alle Werte der verschiedenen Waffen gespeichert, so daß man sogar die ganz einfache Startpistole zu einer Superwaffe umbauen kann. Vor allem der Wert hinter Damage ist wichtig, da dieser den Schaden der Waffe bestimmt.

Sebastian Ludwig

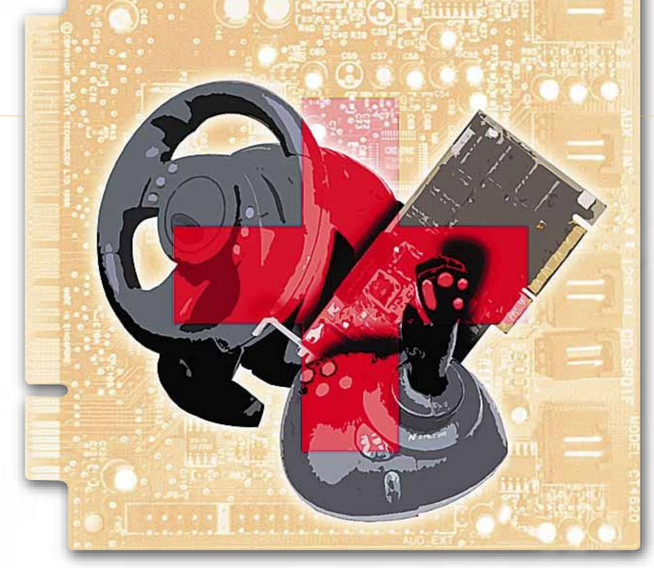
Rollercoaster Tycoon

Mit diesem Trick kann man leicht jede Wertungsvorgabe einer Mission knacken. Sie brauchen mindestens einen Besucher und eine Hilfskraft im Park. Mitten im Spiel schließen Sie jetzt den Park und reißen alle Attraktionen ab. Den Besuchern wird es schnell langweilig werden und sie verlassen den Park. Jetzt brauchen Sie einen See. Wenn Sie noch keinen haben, müssen Sie einen Kleinen anlegen. Wenn alle Besucher den Park verlassen haben, müssen Sie über das Informationsfenster der Hilfskräfte einen mit der Zange schnappen und ins Wasser werfen. Sobald er ertrunken ist haben Sie plötzlich –1 Besucher im Park. Das beschert Ihnen einen Verkehrswert des Parks von 196.000 DM und einen Verkehrswert der Firma von 228.000 DM.

Birgit Roth



So eine Parkwertung kann man normalerweise gar nicht erreichen. Mit einem leeren Park ist es aber durchaus möglich.



Thema Technik

Aktuelle Festplatten werden der Bezeichnung „Massenspeicher“ mehr als gerecht. Wer sich heute einen neuen Rechner kauft oder nachträglich eine Platte einbauen will, wird von deren geradezu verschwenderischen Giga-Byte-Ausmaßen erschlagen.

Plattenumfeld

Die Festplatte. Unendliche Speichermengen. Wir schreiben das Jahr 1999. Waren Mitte letzten Jahres noch Platten mit vier oder fünf GByte Kapazität das Maß aller Einsteigerdinge, sind nun neun oder zehn GByte angesagt. Gerade für Zocker wird eine großzügig bemessene Festplatte immer wichtiger, da der Mega-Byte-Bedarf vieler Spiele eine deutliche Tendenz nach oben hat. Da hilft es auch wenig, daß man meistens die Wahl zwischen Minimal- und Vollinstallation hat. Quälend langsame Programmstarts und unnötige Wartezeiten während des Spiels sorgen dafür, daß die Vollinstallation zur Standardprozedur wird. Bei dieser Methode sind jedoch schnell 600 MByte bis 1 GByte verbraten. Die gerade einmal ein Jahr alte Festplatte mit vier GByte wird dann zum Flaschenhals, so daß der Anwender viel Zeit für das Daten-Management investieren muß. Dabei könnte das Leben so unkompliziert sein. Man gönnt sich einfach eine 350 Mark billige 10-GByte-Platte, hängt sie an den Rechner, richtet sie entsprechend ein und schon ist die Datenzukunft gesichert. Daß dieser scheinbar einfache Weg mit zahlreichen Stolpersteinen gepflastert sein kann, wissen nur erfahrene PC-Anwender.

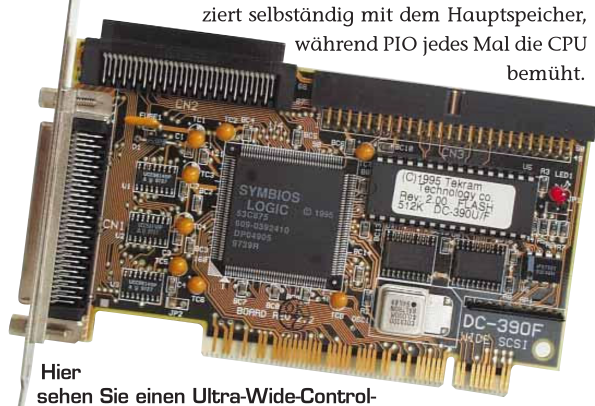
GigaByte-Hitparade

Fluch oder Segen? Viele Spiele erlauben dem Anwender, zwischen verschiedenen MByte-lastigen Installationen zu wählen. Hier die etwas andere Hitliste mit den Maximalinstallationen aktueller Spiele.

1. Baldur's Gate	**2,5 GB**
2. Descent 3	**980 MB**
3. Jagged Alliance II	**870 MB**
4. Darkstone	600 MB
5. Unreal Tournament	600 MB
6. Braveheart	570 MB
7. Hidden & Dangerous	490 MB
8. Half-Life	420 MB
9. Outcast	400 MB
10. Anno 1602	103 MB

Plattenbetrieb

Für die Beurteilung von Festplatten sind zahlreiche Faktoren maßgebend, wobei wir uns auf die wichtigsten beschränken. Die Kapazität der Platte hängt direkt mit der Speicherdichte des einzelnen Platters (einer Scheibe des Plattenstapels) zusammen. Diese Dichte bestimmt zusammen mit der Umdrehungsgeschwindigkeit (üblicherweise 5400 oder 7200 Umdrehungen/Minute) die Übertragungsrate. Je dichter die Daten gepackt sind und je schneller der Schreib-/Lesekopf darüber hinwegfliegt, desto schneller werden Daten umgesetzt. Eine weitere wichtige Maßgröße ist die Zugriffsgeschwindigkeit in Millisekunden. Das Interface muß schließlich dafür sorgen, daß die Daten schnell genug ab- bzw. angeliefert werden. Es muß zusammen mit dem integrierten Zwischenspeicher (Cache) dafür sorgen, daß kein Datenstau entsteht und die CPU nicht unnötig belastet wird. Festplatten werden unter anderem nach ihren Betriebsarten kategorisiert. Ältere Kandidaten arbeiten noch mit PIO-Modes (Programmed Input-Output), seit Ende 1997 ist Ultra-DMA/33 bei Festplatten Standard. DMA (Direct Memory Access) kommuniziert selbständig mit dem Hauptspeicher, während PIO jedes Mal die CPU bemüht.



Hier sehen Sie einen Ultra-Wide-Controller (Tekram). Rechts oben der 50-polige Fast-/Ultra-SCSI-Anschluß, links oben der 68-polige Wide-Stecker. An der Leiste befindet sich der Anschluß für ein externes SCSI-Gerät.

Brandneu ist der Ultra-DMA/66-Standard, der bei einigen neuen Festplatten schon integriert ist. Diese Datenträger arbeiten wahlweise mit UDMA/33 oder UDMA/66. Für letzteres benötigen Sie jedoch einen externen Controller oder ein passendes Motherboard (z. B. Apollo Pro+). LX- und BX-Motherboards sind standardmäßig nicht für UDMA/66 ausgelegt.

Eine Frage des FATs

Zur Datenverwaltung auf der Festplatte setzt Windows 9x die sogenannte File Allocation Table (FAT) ein. Ursprünglich war jeder Eintrag 16 Bit breit (FAT16), was die Verwaltung von 2^{16} (65536) Clustern (Datenblöcken) auf Festplatten-Partitionen ermöglichte. Große FAT16-Partitionen verlangen deshalb nach großen Clustern (max. 32 KByte). Da jeder angefangene Cluster nur von einer Datei benutzt werden kann,





Wenn Sie mit einer UDMA/66-Festplatte im UDMA/66-Modus arbeiten wollen, benötigen Sie entweder ein geeignetes Motherboard oder einen speziellen Controller. Die dazu passenden Stecker sind farbig kodiert.

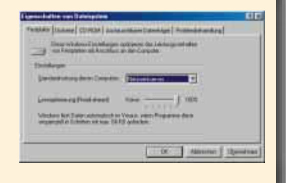
Festplatten-Tuning

Auf der Cover-CD

DMA-Modus

Die gerade auf schwächeren Rechnern wichtigste Performance-Maßnahme ist die Aktivierung des DMA-Modus. Obwohl die meisten IDE-Controller und -Festplatten DMA unterstützen, bindet Windows 9x die Platten gerne DMA-los in den Gerätemanager ein. Unter „Laufwerke" klicken Sie einfach alle Generic IDE Discs an und prüfen über „Eigenschaften", ob der DMA-Haken gesetzt ist. Unter Win95 OSR2 und Win98 benötigen Sie bei Intel-Rechnern keine speziellen Treiber; anklicken genügt hier. Nicht Intel-Rechner und Win95 A verlangen nach Busmaster-Treibern, die unter anderem von den Motherboard-Herstellern mitgeliefert werden.

Festplatten-Rolle



Über Start-Einstellungen-Systemsteuerung-System kommen Sie zum Dateisystem. Hier können Sie unter „Festplatte" deren Rolle definieren. Am besten stellen Sie die Standardnutzung auf „Netzwerkserver" und die Leseoptimierung auf 100 Prozent.

V-Cache-Einstellungen



Mit Cacheman (siehe Heft-CD) können Sie ganz bequem die Cache-Einstellungen für die Festplatte verändern. Am besten legen Sie für Minimum und Maximum den gleichen Wert fest. 8 MByte sind bei 64-MByte-Systemen empfehlenswert, bei 128 MByte können Sie ruhigen Gewissens 16 MByte einstellen.

Virtueller Speicher

Über Start-Einstellungen-Systemsteuerung-System hangeln Sie sich zum virtuellen Arbeitsspeicher. Hier sollten Sie Windows die Verwaltungs-Lizenz entziehen und selbst Hand anlegen. Am besten nehmen Sie die Bootpartition der Platte und definieren für Minumum und Maximum denselben Wert. Die Größe hängt von Ihren Kapazitäten ab, 200 MByte sollten es jedoch schon sein. Vor dem Einrichten sollten Sie jedoch die entsprechende Partition defragmentieren.



Brandneue Spiele wie Unreal Tournament begnügen sich selten mit weniger als 600 MByte Plattenplatz. Darüber hinaus verlangen viele Titel auch nach einer fetten Auslagerungsdatei von mehreren Hundert MByte.

verschwenden kleine Dateien unnötig viel Speicherplatz. Dazu ein Rechenbeispiel: Auf einer FAT16-Partition mit 2 GByte brauchen 300 Dateien zu je 1 Byte Größe immerhin 300x32 KByte= 9600 KByte. FAT32 erlaubt dagegen deutlich mehr Einträge (2^{32}), was bei geringeren Clustergrößen (z. B.: 4 KByte) zu wesentlich weniger Datenverschwendung führt. FAT32 erhöht nicht nur die nutzbare Kapazität, sondern erlaubt auch Festplatten-Partitionen mit mehr als 2 GByte am Stück. Dazu das Parallelbeispiel: 300 Dateien zu je 1 Byte benötigen nur 300x4 KByte = 1200 KByte. Bei der Betriebssystem-Kompatibilität ist zu beachten, daß nur FAT16 ein allgemeingültiges Format ist. FAT32 kann z. B. von Windows NT nur durch Zusatztreiber angesprochen werden, während es Linux mittlerweile lesen und schreiben kann. DOS kann mit FAT32 nichts anfangen. Wenn Sie sich jedoch nur in Win95 OSR2 oder Win98 aufhalten, stellt FAT32 kein Problem dar. Im Windows-Explorer rufen Sie die Eigenschaften Ihrer Platten-Partitionen auf und können damit die Art des Dateisystems ablesen.

Plattenbau

Die Plattensysteme und ihre Geschwindigkeiten im Überblick.

Interface	Busgeschwindigkeit
PIO 3	13,3 MByte/s
PIO 4	16,6 MByte/s
UDMA/33	33,3 MByte/s
UDMA/66	66,6 MByte/s
Fast SCSI	10 MByte/s
Fast Wide SCSI	20 MByte/s
Ultra SCSI	20 MByte/s
Ultra Wide SCSI	40 MByte/s
Ultra2 SCSI	40 MByte/s
Ultra2 Wide SCSI	80 MByte/s

SCSI versus IDE

IDE (Integrated Drive Electronics) ist das verbreitetste Interface für Massenspeicher in PCs. Es erlaubt zwei Einheiten (Festplatten, CD-ROMs usw.) pro Controller, die als Master und Slave definiert werden. Die maximale Übertragungsgeschwindigkeit liegt bei 33 beziehungsweise 66 MByte/s (UDMA33/66). SCSI (= Small Computer System Interface) unterstützt bis zu sechs Geräte je Controller, die gleichzeitig arbeiten können. Zur Verfügung stehen unter anderem Fast SCSI und Ultra SCSI (10 bzw. 20 MByte/s), die es jeweils noch in einer Wide-Variante gibt (Fast Wide: 20 MB/s, Ultra Wide: 40 MByte/s). SCSI hat strenge Anforderungen an Kabellängen und an die Terminierung des Systems. SCSI qualifiziert sich für Computer mit vielen Geräten, sehr hoher Speicherkapazität und Spezialhardware wie Scanner. Für Heimanwender reicht IDE in der Regel völlig aus und ist wesentlich günstiger. Hier zwei Beispielsysteme auf IDE-und SCSI-Basis.

Patten im Web

Wenn Sie das Thema Festplatten interessiert, dann sollten Sie bei folgenden Web-Seiten eine Rast einlegen.

Plattentests: http://www.storage-review.com, http://www.anandtech.com

Platten-Guide: http://www.sharkyextreme.com/hardware/guides/harddrive

Komponente	IDE UDMA/33	Ultra SCSI (20MB/s)
Controller	auf Motherboard	ca. 100-150 Mark
Festplatte 6.4 GB	ca. 220 Mark	ca. 470 Mark
CD ROM 32X	ca. 80 Mark	ca. 140 Mark

Thilo Bayer / Armin Lenz

Preis-Check: Aktuelle Festplatten

Ein kurzer Blick auf das Platten-Preisgefüge gefällig? Hier eine Auswahl.

Festplatte	Größe	System	Preis	Info
IBM DJNA-351520	15,2 GB	E-IDE	350 Mark	089-608070
IBM DNES-309170	9,1 GB	SCSI	640 Mark	089-608070
Seagate Medalist 17242	17,2 GB	E-IDE	410 Mark	0800-1826831
WD Caviar 205AA	20,5 GB	E-IDE	570 Mark	0031-204467651

Netzwerkparty

Angespannte Gesichter, verkrampfte Körper, spontane Gefühlsausbrüche, lautstarker Szenenbeifall. Nein, wir befinden uns nicht inmitten kampferprobter Fans, die das neueste Fußball-Lokalderby mit Ganzkörpereinsatz kommentieren. Wir sind live zugeschaltet zu einer gemütlichen Netzwerkparty.



Shortcuts

Die wichtigsten Begriffe rund ums Netzwerk in der Kurzbeschreibung.

BNC Stecker, der bei Coaxial-Kabeln zum Einsatz kommt.
Coaxial-Kabel Rundes, relativ dickes Kabel für Netzwerke mit Bus-Architektur (10 MBit/s). Wegen der Anschlüsse auch als BNC- oder auch als RG-58-Kabel bekannt.
Combo Karten mit BNC- und RJ-45-Anschluß.
Ethernet Netzwerke mit einen Datendurchsatz von 10 MBit/s.
Fast Ethernet Netzwerke mit einem Datendurchsatz von 100 MBit/s.
Hub Zentrale Vermittlungsstelle bei sternförmigen Netzen. Verteilt die Signale zwischen den angeschlossenen Rechnern.
MBit Millionen Bits. Maßeinheit für den (maximalen) Datendurchsatz innerhalb des Netzes.
RJ-45 Mini-Stecker, der bei TP-Kabeln zum Einsatz kommt.
Twisted-Pair (TP) Oberbegriff für verschiedene Kupferkabel-Kategorien. TP-Kabel der Kategorie 5 sind für sternförmige Netzwerke notwendig und besitzen sogenannte RJ-45-Stecker als Anfangs- und Endstücke.

Ein Spiel im Einzelspieler-Modus zu schaffen, ist nur eine Seite der Medaille. Immer mehr Titel bieten Mehrspieler-Optionen an, die von vielen Zockern dankbar angenommen werden. Vor allem Multiplayer-Sessions im Netzwerk erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Der Ausdruck LAN (Local Area Network) ist dabei ein Begriff-Sammelbecken für Netzwerk-Infrastrukturen. LANs sind das Ergebnis von vernetzten PCs und können durch unterschiedliche Netzwerk-Hardware und -Protokolle zustandekommen.

Ursachenforschung

Die Gründe für die Popularität von Spiele-Netzwerken sind vielfältig. Zum einen sind die Kosten für die erforderliche Hardware deutlich gesunken. Schon ab 130 Mark bekommen Sie zwei PCI-Netzwerkkarten plus dem nötigen Zubehör. Darüber hinaus haben auch die Spiele-Programmierer ihre Hausaufgaben gemacht. Neuere Titel sind oft mit Mehrspieler-Modi garniert, die für einen hohen spielerischen Nährwert sorgen. Außerdem sind selbst unerfahrene Zocker in der Lage, ein Windows-Spiel im Netzwerk in Gang zu bringen. Doch auch die Spieler sind an diesem Boom beteiligt. Viele haben erst im Wettkampf mit menschlichen Kontrahenten richtig Spaß an der Sache und sehen den Einzelspieler-Modus nur als Einstieg in die Materie an. Bei Titeln wie *Worms Armageddon* oder *Need for Speed* sorgt erst der Multiplayer-Betrieb für längerfristigen Spielspaß. Und da bietet sich nun einmal eine LAN-Party an, da das Zocken im Internet vergleichsweise teuer und meistens auch mit mehr „Lags“ (also Störungen des flüssigen Spielablaufs) verbunden ist.

Netzberührung

Angenommen, Sie sind nun auch vom Netzwerk-Fieber befallen. Dann stehen Sie vor der Qual der Wahl, die passende Multiplayer-Hardware in den Einkaufswagen zu schaufeln. Bei mehr als zwei Netz-PCs

Kartenspiele

Im PCI-Bereich finden Sie vor allem folgende Sorten von Netzwerkkarten im Handel.

Variante 1
Hier sehen Sie eine Combo-Netzwerkkarte mit 10 MBit/s. Der runde BNC-Anschluß ist nicht zu übersehen.

Netzwerktyp:	Bus, Stern
Durchsatz:	10 MBit/s
Anschlüsse:	BNC, RJ-45
Kabel:	Coaxial, TP

Variante 2
Karten mit 100 MBit/s haben meist nur einen RJ-45-Anschluß. Sie laufen mit 10 oder 100 MBit/s.

Netzwerktyp:	Stern
Durchsatz:	10/100 MBit/s
Anschlüsse:	RJ-45
Kabel:	TP

Optionaler Hub
Hier sehen Sie einen Hub mit fünf Ports. Sein Datendurchsatz muß mit den Karten harmonieren.

Netzwerktyp:	Stern (+ Bus)
Durchsatz:	10, 100 oder 10/100 MBit/s
Anschlüsse:	RJ-45 (+ BNC)
Kabel:	TP (+Coaxial)

kommen Sie um den Kauf von Netzwerkkarten nicht herum. Hier gibt es drei Unterscheidungskriterien, die miteinander zusammenhängen. Aktuelle Netzwerkkarten kennen zwei Betriebsmodi beim Datendurchsatz: 10 oder 100 Millionen Bits (MBit) pro Sekunde. Da 8 Bits einem Byte entsprechen, erreicht eine 10-MBit-Karte ungefähr 1 MByte/s; 100-MBit-Karten dementsprechend 10 MByte/s. Das klingt nach riesigen Unterschieden, für den reinen Spielebereich sind 10 MBit aber völlig ausreichend. Zum anderen spielt die Bauform (**ISA** oder **PCI**) eine wichtige Rolle. ISA-Karten schaffen normal nur 10 MBit/s, PCI-Platinen kommen optional auch mit 100 MBit/s klar. Die dritte Maßgröße ist die Art der Kabelverbindung (**Coaxial-** oder **Twisted-Pair-Kabel**). Netzwerkplatinen mit BNC-Anschlüssen werden durch Coaxial-Kabel verbunden, die für 10 MBit/s ausgelegt sind. Die hochwertigere Kabelvariante Twisted-Pair (TP) benötigt sogenannte RJ-45-Buchsen und schafft 10 oder 100 MBit/s.

Netzwerkbauten

Bei der Bauform sollten Sie auf jeden Fall zu PCI greifen, da ISA-Karten out sind. Im PCI-Genre angelangt, treffen Sie normalerweise auf zwei Platinentypen. Die erste Variante repräsentiert eine 10-MBit-Karte mit Anschlüssen für Coaxial- **und** TP-Kabel (Combos). Die zweite Variante ist TP-only und kann demnach wahlweise 10 oder 100 MBit/s übertragen. In dieser Phase der Kaufentscheidung gesellt sich ein weiterer Faktor hinzu: die Frage nach dem „Hub". Ein Hub ist ein unscheinbarer Kasten mit mehreren Anschlüssen für TP-Kabel (manchmal auch zusätzlich mit BNC), der als Vermittlungsstelle zwischen den Rechnern fungiert. Hubs unterscheiden sich durch die Anzahl der Anschlußmöglichkeiten (Ports) und durch die möglichen Betriebsarten (nur 10, nur 100 oder 10/100 MBit/s). Es gibt jedoch nicht nur externe, sondern auch in Netzwerkkarten integrierte Hubs. Ob Sie einen Hub brauchen, hängt von der Art des geplanten Spiele-Netzwerks ab. Bei Netzwerken mit einer Bus-Architektur (Coaxial-Kabel) hängen alle beteiligten Rechner an einem einzigen Strang. Sternförmige Netze entstehen dagegen auf Basis von zentralen Hubs, die durch TP-Kabel mit den PCs verbunden sind.

Baupläne

Beide Netzwerkvarianten haben bestimmte Vor- und Nachteile, was Investitionskosten, Flexibilität, Performance und Aufbaufreundlichkeit angeht. Wer nur ab und zu am Wochenende zocken und wenig Geld ausgeben will, kommt mit der Bus-Architektur auf 10-MBit-Basis gut zurecht. Beim Netzwerkaufbau über mehrere Räume hinweg sind Coaxial-Kabel ebenfalls vorteilhaft. Wer öfter spielt und mit seinen Kumpels Daten austauschen will, sollte die sternförmige Architektur auf Basis von Hubs (und Karten) mit 100 MBit/s bevorzugen. Bei allen Varianten ist wichtig, daß Sie auf die Kompatibilität der Komponenten achten. Ein busbasiertes Netzwerk verlangt nach Karten mit BNC-Anschlüssen. Und ein reiner 100-MBit-Hub kann nur mit 100-MBit-Netzwerkkarten verbunden werden.

Kartenkauf

Preisbewußte Einsteiger, die nur kleinere Netzwerke hochziehen wollen, sind bei Komplettpaketen gut aufgehoben. Sie beinhalten neben den Karten auch das ganze Zubehör und sind erweiterbar. Gerade bei Netzwerken auf Busbasis lohnen sich solche Paktete, da Sie pro Karte einen T-Stecker und insgesamt zwei Abschlußwiderstände (Terminatoren) benötigen. Erfahrene Netzwerkler werden zu einzelnen Karten greifen, die große Preisunterschiede aufweisen. Die Differenzen zwischen Markenware und No-Name-Produkten zeigen sich in der Qualität des Treiber-Supports. Wer etwas mehr Geld ausgibt, kann hier auf eine gute Unterstützung durch den Hersteller bauen. Im Idealfall kaufen sich alle beteiligten Zocker einfach die gleiche Netzwerkkarte.

Thilo Bayer





Ins Netz gegangen

Die frisch verpackte Netzwerk-Hardware liegt vor Ihnen, die Kumpels sind schon angereist, der Pizzadienst hat seinen Nachschubplan fürs Wochenende erhalten. Nun muß nur noch das angestrebte Zockernetz auf Sendung gehen.

Let's netz!

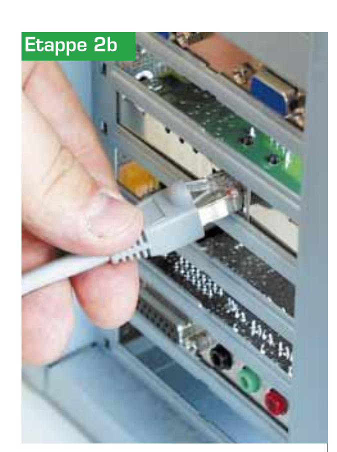
Schritt für Schritt auf dem Weg zum eigenen Spiele-Netzwerk. Wir sagen Ihnen, welche Reihenfolge Sie beim Aufbau einhalten sollten. Netzwerk auf Bus- oder Sternbasis unterscheiden sich dabei nur in Schritt 2 (also in der Kabelverlegung). Ansonsten gelten für beide Varianten die gleichen Aufbaubedingungen.



In den Zeiten von Windows 98, Plug&Play und weitgehend vereinheitlichten Protokollen ist es nicht mehr schwer, ein funktionierendes Spiele-Netzwerk fürs Zocker-Wochenende hochzuziehen. Keine Angst vorm Netzwerkeln: So lautet die Devise dieses Praxisartikels.

Etappe 1: Einbau der Netzwerkkarte

Als erste Maßnahme ziehen Sie den Netzstecker ihres PCs ab. Anschließend berühren Sie am besten einen (metallischen) Heizkörper, um eventuell vorhandene elektrische Ladungen loszuwerden. Nun schrauben Sie den PC auf und halten nach einem freien Steckplatz Ausschau. Je nach Bauweise Ihrer Netzwerkkarte suchen Sie dabei nach einem ISA- oder PCI-Slot. Möglicherweise steht Ihnen ein Steckplatz-Blech im Weg, das kurzerhand abgeschraubt und entsorgt wird. Karten mit Doppel-Anschluß (BNC und RJ-45) müssen von innen nach außen geführt und anschließend eingesteckt werden; reine RJ-45-Platinen sind beim Einstöpseln pflegeleichter. Anschließend werden die Karten in allen Netzwerk-Rechnern fest verschraubt und das Gehäuse wieder geschlossen.



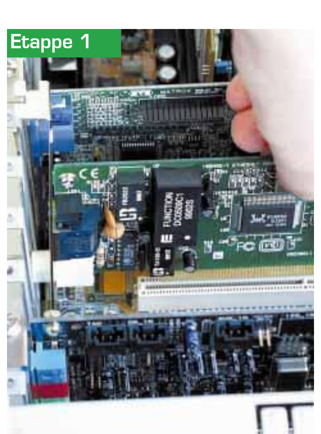
Das eine Ende des TP-Kabels wird in die Netzwerkkarte eingestöpselt, bis der Anschluß hörbar einrastet.

Etappe 2a: Kabel verlegen

Bei einem Netzwerk mit Bus-Architektur ist der Kabelsalat etwas aufwendiger als bei einem sternförmigen Netz. Zuerst werden die T-Stücke auf die BNC-Anschlüsse der Netzplatine gestöpselt und festgedreht; dieser Vorgang ist idiotensicher, da der Stecker nur in einer Stellung auf den Anschluß paßt. Dann müssen Sie den ersten und letzten Rechner des anstehenden Netzes bestimmen und beiden einen Abschlußwiderstand (50 Ohm) auf dem T-Stück verpassen. Nur damit ist gewährleistet, daß der Bus geschlossen ist und das Netzwerk funktioniert. Bevor Sie mit dem Verkabeln der einzelnen PCs beginnen, sollten Sie sie in die endgültige Parkposition bringen. Ansonsten steht Ihnen ein heilloses Kabelwirrwarr ins Haus. Rechner 1 wird nun unter Zuhilfenahme des passenden Coaxial-Kabels mit Rechner 2 verbunden, indem Sie die BNC-Stecker wie gehabt festdrehen. Diesen Vorgang wiederholen Sie, bis alle Kisten am Netz hängen.

Etappe 2b: Kabel verlegen

Die Verkabelung mit Twisted-Pair-Leitungen geht recht flott über die Bühne. Zuerst sollten Sie die Rechner sinnvoll im Raum verteilen und eine zentrale Stelle für den Hub finden.



Karten mit Combo-Anschluß müssen vorsichtig in den Steckplatz „eingefädelt" werden.



Der erste (und letzte) Netz-PC bekommt neben dem T-Stück auch einen Endwiderstand ab.



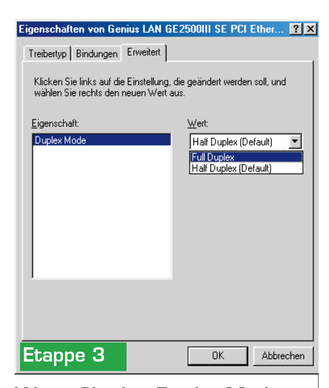
Das (schwarze) Coaxial-Kabel wird am T-Stück angedockt und festgedreht.

Gerade wenn Sie sehr unterschiedliche Kabellängen in Ihrem Strippen-Pool haben, sollten Sie bei der Raumplanung nicht unüberlegt handeln. Nachdem die Standorte bestimmt sind, geht es an den Verbindungsaufbau. Jeder Netzrechner wird mit dem passenden TP-Kabel an den Hub angeschlossen. Bitte verwechseln Sie beim Einstöpseln nicht die ISDN- mit der Netzwerkkarte, was angesichts des gleichen Anschlusses durchaus passieren kann. Im Grunde lauert nur eine weitere Fehlerquelle auf den Kabelkönig: die Portbelegung für den sogenannten Uplink oder Cross-Connect. Der Uplink-Port stellt normalerweise die Verbindung zu einem zweiten Hub her, um noch mehr freie Ports für Netz-PCs bereitzustellen. Nun gibt es zwei Sorten von Hubs, was den Uplink angeht. Variante 1 hat komplett durchnumerierte Ports (also Port 1-8 bei einem 8er-Hub), wobei Port 1 meistens für den Uplink zuständig ist (diese Info steht im Handbuch). Ein Schalter auf der Rückseite des Hubs sorgt dafür, ob der Port 1 als ganz normale Andockstation für Netzrechner agiert oder eben als Uplink zu einem anderen Hub. Variante 2 hat durchnumerierte Ports und zusätzlich einen mit „Uplink" gekennzeichneten Anschluß. Wollen Sie diesen auch als normalen Port verwenden, benötigen Sie ein spezielles Crossover-Kabel, das normalerweise nicht im Lieferumfang enthalten ist. Ohne das geeignete Kabelmaterial entpuppt sich ein 5er-Hub also in Wirklichkeit machmal als 4er-Hub. Im übrigen sollten Sie mit TP-Kabeln vorsichtig umgehen, da sie im Gegensatz zu Coaxial-Kabeln deutlich empfindlicher auf Druckstellen reagieren. Sie sollten sich also gut am Boden umschauen, bevor Sie mit Ihrem Bürostuhl Rennen veranstalten.



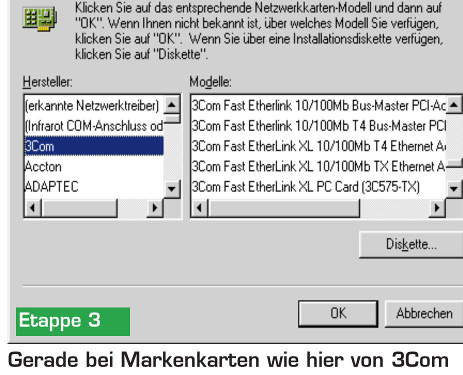
Das andere Ende des TP-Kabels wandert zum Hub und wird dort verankert.

Etappe 3: Treiber installieren



Wenn Sie den Duplex-Modus manuell einstellen, sollten Sie zuerst „Full Duplex" probieren.

Die Netzwerkkarten sind eingebaut, die Kabel verlegt, die Rechner in Startposition. Nun schalten Sie die Kisten ein und fahren Windows hoch. Je nach Windows-Version und Netzwerkkarte erhalten Sie gleich beim Start die Meldung, daß eine neue Hardware-Komponente gefunden wurde. Wenn Windows Ihre PCI-Netzwerkkarte anhand des Chipsatzes identifiziert hat, erhalten Sie erst die Meldung „PCI Ethernet Controller gefunden" und dann z.B. „Realtek XYZ PCI Ethernet Adapter". Das Betriebssystem fordert Sie nun auf, entweder eine Treiberdiskette einzulegen (empfehlenswert) oder auf die Treiber-Datenbank von Windows zurückzugreifen (nur bei Win98 Second Edition eine gute Option). Man sollte immer darauf achten, daß Win98 auch wirklich die Diskette nimmt und nicht eigene Treiber aus dem Windows\Inf-Ordner. Im gleichen Zug wird bei der Installation auch die Windows-CD verlangt, um einige Netzwerk-Protokolle in das System zu integrieren. Windows 95 baut beispielsweise automatisch das



Gerade bei Markenkarten wie hier von 3Com bietet Win98 Second Edition eine dicke Treiberdatenbank an.



Links sehen Sie eine PCI-Netzwerkkarte mit integriertem Hub (Genius PCIHub Card), rechts das externe Gegenstück.

PC-Direktverbindung

Das einfachste und preisgünstigste 2er-Netzwerk entsteht durch ein Nullmodem-Kabel, das es in jedem Fachhandel gibt. Es verbindet zwei Rechner direkt über deren serielle Schnittstellen (also über COM-Ports). Um mit so einem Kabel spielen und Dateien austauschen zu können, müssen Sie sich über Start-Einstellungen-Systemsteuerung zu „Software" und dann zum „Windows-Setup" durchhangeln. Hier geht es zu den „Verbindungen", wo Sie die „PC-Direktverbindung" und das „DFÜ-Netzwerk" anklicken. Nach der Installation, zu der Sie die Windows-CD benötigen, sollten Sie die COM-Einstellungen im Gerätemanager prüfen (Systemsteuerung-System). Am besten stellen Sie beide COM-Ports unter „Anschlußeinstellungen" auf 115200 Bits/s, damit der richtige Spielefluß aufkommt. Sobald Sie das Nullmodem-Kabel angestöpselt haben, können Sie über Start-Programme-Zubehör die Direktverbindung aufnehmen. Der schnellere Rechner spielt den „Host", der langsamere den „Client". Nun muß nur noch das jeweilige Spiel die Verbindung über das Nullmodem-Kabel erlauben.

Verbindungen
Klicken Sie auf die Kontrollkästchen der Komponenten, die hinzugefügt bzw. entfernt werden sollen. Graue Kästchen kennzeichnen Komponenten, die nur zum Teil installiert werden. Weitere Informationen erhalten Sie über "Details".
Komponenten:
DFÜ-Netzwerk 1.0 MB
HyperTerminal 0.0 MB
Microsoft Chat 2.5 0.0 MB
NetMeeting 0.0 MB
PC-Direktverbindung 0.3 MB
Belegter Speicherplatz: 20.9 MB
Erforderlicher Speicherplatz: 1.1 MB
Verfügbarer Speicherplatz: 834.7 MB
Beschreibung
Verbindet Computer mit Nullmodem- oder Parallelkabel.
Details...
OK
Abbrechen

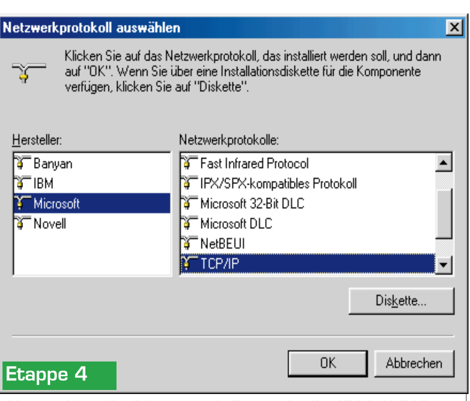
Über das Windows-Setup müssen Sie diese beiden Komponenten in das System integrieren.



Hier sehen Sie ein Nullmodem-Kabel für die PC-Direktverbindung. Es hat zwei gleiche Kabelenden für den Anschluß an die serielle Schnittstelle.

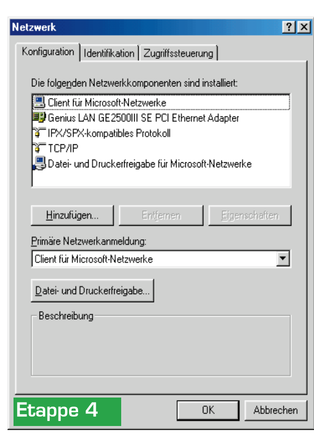
IPX/SPX-Protokoll ein, während Windows 98 TCP/IP installiert. Diese Protokolle sind bei der Etappe 3 aber noch nicht wichtig. Nach der Installation will Windows neu booten; dieser Aufforderung sollten Sie besser Folge leisten. Wenn der Bootvorgang länger als üblich braucht, ist das im übrigen kein Grund zur Panik. Rechner mit Netzwerkkarten haben normalerweise immer einen deutlich längeren Startvorgang.

Etappe 4: Protokolle installieren



Wenn Sie die Netzwerk-Protokolle IPX/SPX oder TCP/IP hinzufügen wollen, kommen Sie zu diesem Auswahl-Bildschirm.

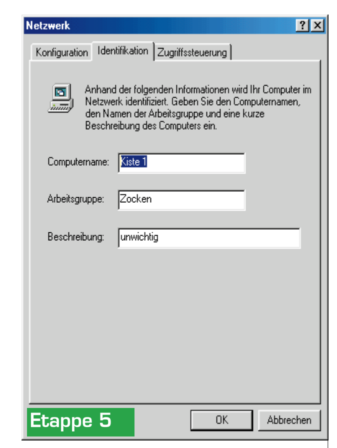
Der nächste Weg führt zu den Eigenschaften der Netzwerkumgebung, wobei zwei Wege zum Ziel führen. Entweder Sie machen einen rechten Mausklick auf das gleichnamige Icon auf dem Windows-Desktop und wählen „Eigenschaften“ aus. Oder Sie gehen den Umweg über Start-Einstellungen-Systemsteuerung und dann Netzwerk. Für den reinen Netzwerkbetrieb (also ohne Internetauftritte mit Modem oder ISDN) brauchen Sie im Grunde nur fünf Einträge. Das wäre zum einen die eigentliche Netzwerkkarte (z.B. 3Com Fast Etherlink XL), die sich bei der Treiberinstallation von selbst in der Netzwerkumgebung verewigt. Darüber hinaus ist der Client für Microsoft-Netzwerke unumgänglich, um einen geregelten Netzbetrieb aufnehmen zu können. Er sollte beim Punkt „Primäre Netzwerkanmeldung“ ebenfalls ausgewählt werden. Dazu kommen noch zwei Protokolle, die je nach Windowsversion schon mit der Karte installiert wurden: TCP/IP und IPX/SPX. Fehlt eines der beiden Protokolle, gehen Sie unter dem Punkt „Konfiguration“ auf „Hinzufügen“ und dann „Protokoll“. Unter dem Eintrag „Microsoft“ finden Sie sowohl TCP/IP als auch IPX/SPX. Die fünfte und letzte Komponente betrifft die Freigabe von Dateien und Druckern, was beim Austauschen der neuesten Spielepatches oder bei der gemeinsamen Nutzung von Druckern über das Netz wichtig ist. Nach jeder Protokollinstallation fordert Sie Windows im übrigen zum Neustart auf, was Sie am besten befolgen sollten.



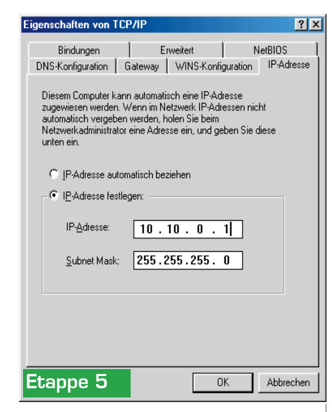
Hier sehen Sie alle Komponenten, die für ein gut gebautes Spiele-Netzwerk nötig sind.

Etappe 5: Netzwerkumgebung einrichten

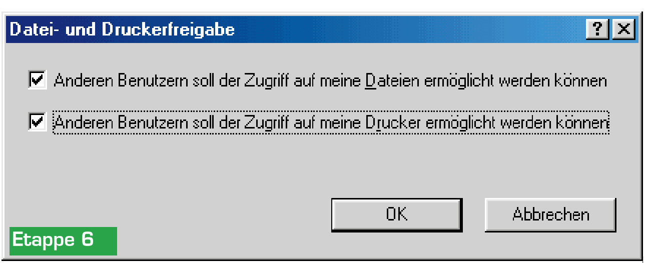
Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, grinst Ihnen fortan bei jedem Windows-Start eine Dialogbox mit dem verheißungsvollen Namen „Netzwerkanmeldung“ entgegen. Den angezeigten Benutzernamen leitet Windows aus der ursprünglichen Betriebssystem-Installation ab; er kann jedoch jederzeit geändert werden. Ein Kennwort müssen Sie nicht eingeben, die „Ok“-Bestätigung beim Anmelden genügt also. Nun geht es an die Einrichtung des Spielenetzwerkes. Wieder führt Sie der Weg zur Netzwerkumgebung, wo Sie sich zuerst zur Registerkarte „Identifikation“ durchklicken. Der Punkt „Beschreibung“ ist dabei völlig unwichtig. Bedeutsamer ist die „Arbeitsgruppe“, die bei ALLEN Rechnern im Netz identisch sein muß. Dagegen muß der Computername bei jedem Rechner anders aussehen, damit sie in der Netzwerkumgebung eindeutig identifiziert werden können. Beim IPX/SPX-Protokoll müssen Sie keine Veränderungen vornehmen. Auch TCP/IP läuft zumindest unter Windows 98 mit den Standardeinstellungen; Sie müssen also vorerst keine manuellen IP-Adressen (IP = Internet Protocol) bestimmen. Sie sollten erst dann mit der Vergabe von IP-Nummern beginnen, wenn Sie auf Probleme beim Spielen stoßen (oder wenn Sie mit dem altersschwachen Windows 95 hantieren). Dazu gehen Sie wieder einmal in die Netzwerkumgebung und machen einen Doppelklick auf den TCP/IP-Eintrag. In der Registerkarte „IP-Adresse“ klicken Sie „IP-Adresse festlegen“ an und müssen nun die IP-Adresse und die Subnetzmaske eingeben. Bei allen Netz-PCs muß die Subnetzmaske identisch sein (z.B. 255.255.255.0). Die IP-Adresse ist jedoch ein Unikat und sollte beim ersten Rechner 10.10.0.1 lauten; der zweite Rechner erhält 10.10.0.2 und der dritte entsprechend 10.10.0.3 usw. Wenn Sie überprüfen wollen, ob Ihre Kiste über eine eigene IP verfügt,



Alle Spielenetz-PCs sollten die gleiche Arbeitsgruppe (z.B. Zocken) haben und unterschiedliche Computernamen (z.B. Kiste 1 bis X).



Unter Win98 (SE) müssen Sie keine IP-Adressen fürs Zocken vergeben. Erst bei Problemen sollten Sie selbst Hand an die IP-Konfiguration legen.



Um Dateien oder Drucker im Netzwerk verfügbar zu machen, müssen Sie in der Netzwerkumgebung unter „Datei-/Drucker-freigabe“ diese beiden Einträge aktivieren.



Auch Drakan bietet einige interessante Multiplayer-Spielmodi an. Wenn Sie Rynn durch die Einzelspieler-Story geführt haben, können Sie hier die spannende Fantasy-Geschichte fortführen.

müssen Sie nur das Programm Winipcfg.exe aus dem Windows-Ordner starten.

Etappe 6: Datei- und Druckerfreigabe

Die letzte Etappe zum perfekten Spiele-Netzwerk ist die Datei- und Druckerfreigabe. Fürs reine Daddeln benötigen Sie diesen Schritt zwar nicht, für das Austauschen von Patches, Konfigurationsdateien oder Levels ist er jedoch notwendig. Den Grundstein haben Sie mit der Installation der Datei- und Druckerfreigabe ja schon gelegt. Nun klicken Sie auf den gleichnamigen Button in der Netzwerkumgebung und erlauben je nach Laune den Zugriff auf Dateien oder Drucker. Um nun ganze Festplattenpartitionen oder Verzeichnisse freigeben zu können, müssen Sie sie nur im Explorer mit der rechten Maustaste anklicken und auf „Freigabe“ gehen. Anschließend können Sie die Art des Zugriffes oder Kennwörter festlegen. Um Drucker im Netz anzuwählen, müssen Sie einen neuen Drucker hinzufügen (Start-Einstellungen-Drucker), und beim Auswahlmenü auf Netzwerkdrucker gehen. Dann durchsuchen Sie das Netzwerk und wählen Sie die entsprechende Druckmaschine aus. Nun müssen Sie deren Treiber installieren und können anschließend aus allen Windows-Anwendungen heraus Druck machen.

Thilo Bayer

Netzwerk: Falsch verbunden

Was tun, wenn scheinbar alle Schritte richtig durchgeführt wurden und trotzdem das Spiele-Netzwerk nicht in die Gänge kommt? Wir haben die wichtigsten Fehlerteufel für Sie zusammengestellt.



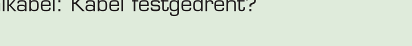
Etappe 1: Einbau der Netzwerkkarte



✔ Netzwerkkarte richtig im Slot?
✔ Karte fest verschraubt?

Etappe 2: Kabel verlegen

✔ Kabel geknickt oder beschädigt?
✔ Sternnetz: TP-Kabel in der ISDN-Karte?
✔ Sternnetz: Uplink-Port falsch eingestellt?
✔ Coaxialkabel: Endwiderstände gesetzt?
✔ Coaxialkabel: Kabel festgedreht?



Etappe 3: Treiber installieren

✔ Netzwerkkarte korrekt im Gerätemanager?
✔ Wird kein IRQ-Konflikt angezeigt?
✔ Aktuellster Treiber installiert?





Etappe 4: Protokolle installieren

✔ Auf allen Rechnern die gleichen Protokolle?
✔ Anmeldung über den Client für Microsoft-Netzwerke?





Etappe 5: Netzwerkumgebung einrichten

✔ Arbeitsgruppen aller Netz-PCs identisch?
✔ Computername aller Netz-PCs unterschiedlich?
✔ IP-Adressen vergeben (Win95)?
✔ Datei- und Druckerfreigabe auf allen Rechnern aktiviert?

Netzwerke im WWW

Das Thema „Spiele-Netzwerke“ wird auch im Internet fachkundig abgehandelt. Hier einige wichtige Anlaufstellen.

LAN-Parties: http://www.lanparty.de; http://www.gxp.de
Netz-Aufbau: http://www.2xtreme.net/3dimensional/articles/networking/gamingpt1_1.htm; http://www.lanparty.com/theguide/

Marktübersicht: Netzwerk-Hardware



Im Folgenden finden Sie eine repräsentative Auswahl an einzelnen Netzwerkkarten und Einsteigerkits. Sie sind im Fachhandel und bei Versendern problemlos erhältlich.

Hersteller	Produkt	Inhalt	Preis	Info-Telefon	Besonderheiten
3Com	3C900B Combo	1x PCI-Karte 10 MBit/s BNC+RJ-45	139 Mark	089-250000	keine
3Com	3C905B-TX	1x PCI-Karte 100 MBit/s	120 Mark	089-250000	Wake-up-on-LAN
Alternate	Starter Kit	2x PCI-Karten 100 MBit/s; 2x 5m Kabel; 5er Hub	230 Mark	06403-905010	Unreal
Adaptec	ANA-69011	1x PCI-Karte 100 MBit/s	100 Mark	0032-23523411	keine
Genius	Networking Easy Pack	1x PCI-Karte 10 MBit/s; 1x PCI-Hubkarte mit 5 Anschlüssen; 1x 5m TP-Kabel	180 Mark	02173-974321	Half Life, Viper Racing
Intel	EtherExpress 100 Pro	1x PCI-Karte 100 MBit/s	120 Mark	089-99143-0	Wake-up-on-LAN
SMC	Etherpower II 10/100 TX/MP	1x PCI-Karte 100 MBit/s	99 Mark	0800-9432000	Wake-up-on-LAN
SMC	EtherPower II 10/100 BTX	1x PCI-Karte 100 MBit/s BNC+RJ-45	149 Mark	0800-9432000	BNC UND RJ-45

Der Netzangriff

Etappensieg

Schritt 1 Bestimmen Sie zunächst, wer von den Teilnehmern den leistungsfähigsten Computer hat, um einen Rechner als Server festzulegen. Dabei sind eine flotte CPU und viel Arbeitsspeicher die wichtigsten Kriterien.

Schritt 2 Starten Sie das Spiel auf dem Server und schauen Sie sich die erforderlichen Netzwerkeinstellungen und -anforderungen im Mehrspielermenü an. Achten Sie darauf, daß bei allen Teilnehmern die notwendigen Netzwerk-Protokolle installiert sind.

Schritt 3 Wählen Sie nun aus den vorhandenen Spiel-Möglichkeiten diejenigen aus, die ihnen am meisten zusagen. Je nach Programm können Sie die zu spielenden Levels aussuchen, Spieldauer, Teilnehmerzahl und den Schwierigkeitsgrad festlegen, besondere Spielmodi und Handicaps auswählen oder andere zusätzliche Mehrspieleroptionen aktivieren. Sind alle Formalitäten geklärt, starten Sie die Mehrspielerpartie auf dem Server.

Schritt 4 Um als Client an laufenden Netzwerkschlachten teilnehmen zu können, starten Sie das entsprechende Spiel und suchen unter den Mehrspieleroptionen nach einer LAN-Verbindung. Haben Sie im Vorfeld alles richtig gemacht, sollte hier nun die aktuelle Mehrspielerpartie angezeigt werden und Sie können sich dort anmelden. Bravo, die Spiele können beginnen...

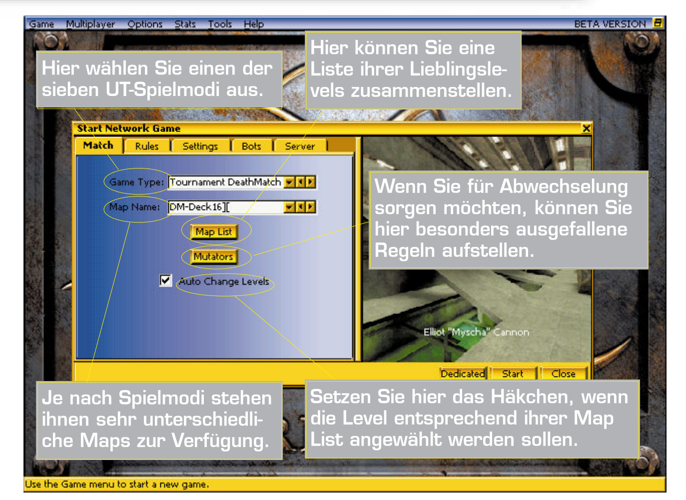
Nach der Pflicht kommt nun die Netzwerk-Kür. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre PCs für den Spielebetrieb fit machen und welche Rolle Server und Clients spielen.

Sind alle notwendigen Netzwerkkomponenten installiert, können Sie sich mutig in Mehrspielerschlachten stürzen. Damit Sie nicht nur „Bahnhof" verstehen, geben wir hier einen kleinen Überblick über beliebte Multiplayer-Spiele und helfen Ihnen bei den ersten Schritten.

Von Servern und Clients

Als Server (auch Host) bezeichnet man allgemein den Computer, der die laufende Mehrspielerpartie verwaltet. Sobald sie eine Mehrspielerpartie eröffnen, sind Sie der Server und alle anderen angeschlossenen Computer (Clients) bekommen von Ihnen die wichtigen Daten zugesandt. Der Server sollte hier der Rechner sein, der die größten Leistungsreserven aller Computer bietet. Neben dem Spielablauf muß der Server auch Datenpakete der Clients sowie den gesamten Spielablauf verwalten, was Rechenzeit beansprucht.

Dirk Gooding



Hier wählen Sie einen der sieben UT-Spielmodi aus.

Hier können Sie eine Liste ihrer Lieblingslevels zusammenstellen.

Wenn Sie für Abwechselung sorgen möchten, können Sie hier besonders ausgefallene Regeln aufstellen.

Je nach Spielmodi stehen ihnen sehr unterschiedliche Maps zur Verfügung.

Setzen Sie hier das Häkchen, wenn die Level entsprechend ihrer Map List angewählt werden sollen.

Unreal Tournament

Spielegenre:	3D-Shooter
Protokoll:	TCP/IP
Spieler:	2-32

Wenn Sie selber ein Spiel hosten (= leiten) möchten, bietet ihnen *Unreal Tournament* eine Fülle an Mehrspieleroptionen und -modi, die man bequem über ein umfangreiches und selbsterklärendes Menü einstellen kann. Aus Platzgründen beschränken wir uns lediglich auf die Match-Optionen (also auf die allgemeinen Regeln für eine Mehrspielerpartie) und verweisen auf kommende Spieler-Forenbeiträge. Das von Windows bekannte Fensterdesign erleichtert das Aufsetzen von Servern jedenfalls erheblich.



C&C 3 läßt ihnen viel Spielraum für abwechslungsreiche Mehrspielergefechte.

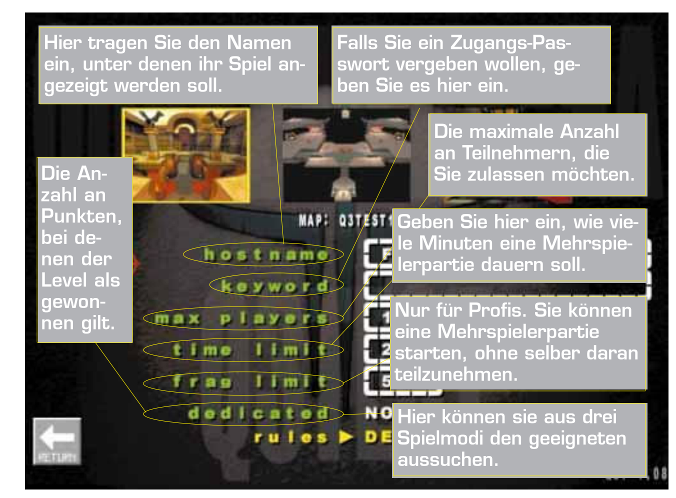
Hier sehen Sie, wer alles am Spiel teilnehmen möchte und können per Chat miteinander reden.

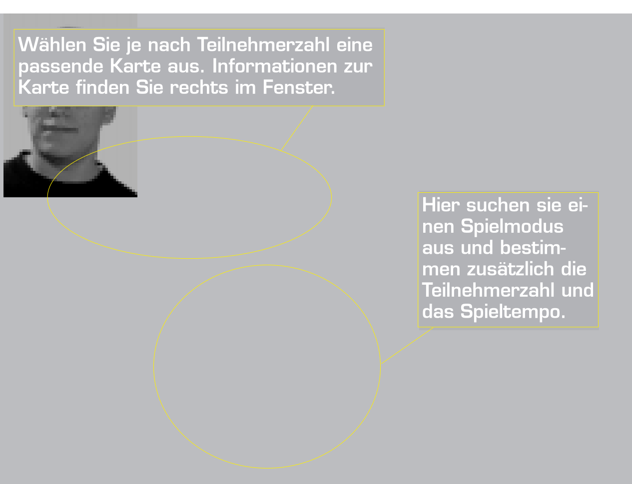
Ein stark verkleinertes Bild der Karte mit eingezeichneten Tiberiumfeldern, Flußläufen und anderen Landschaftsmerkmalen.

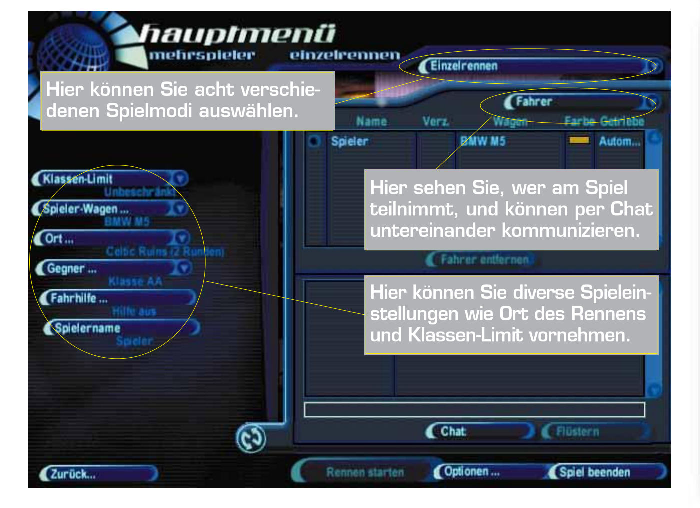
Command & Conquer 3

Spielegenre:	Echtzeit-Strategiespiel
Protokoll:	IPX, Nullmodem
Spieler:	2-8

Auch der neue Echtzeit-Strategiehammer von Westwood lädt zu spaßigen Mehrspielerschlachten ein. Über den Menüpunkt MULTIPLAYER im Hauptmenü kommen Sie zu den verschiedenen Verbindungsarten. Wählen Sie die NETZWERK-Option aus und starten über den Button Neu ein eigenes Spiel oder nehmen an bereits laufenden Spielen teil, welche ebenfalls hier angezeigt werden. Möchten Sie selbst Herr der Lage sein und ein Spiel erstellen, steht ihnen dazu ein vielfältiges Konfigurationsmenü zur Verfügung, in dem so ziemlich alles den eigenen Wünschen angepaßt werden kann.







Quake 3 Test

Spielegenre:	3D-Shooter
Protokoll:	TCP/IP
Spieler:	2-32

Quake3 Test macht Ihnen den Einsteig in virtuelle Mehrspielergefechte einfach. Sie wählen gleich im Startmenü den Punkt LAN GAME und bekommen entsprechende Informationen über laufende Spiele im lokalen Netzwerk. Nachdem Sie sich für eine Partie entschieden haben, klicken sie auf GO und können Ihren Freunden richtig einheizen. Möchten Sie selber ein Spiel als Server starten, wählen Sie im Starmenü den Punkt GAME SERVER aus. Über die drei Bilder können Sie dann den Level bestimmen, den Sie gerne spielen möchten, und klicken wiederum auf GO.

Starcraft

Spielegenre:	Echtzeit-Strategiespiel
Protokoll:	IPX, Nullmodem
Spieler:	2-8

Einer der Klassiker unter den Echtzeit-Strategiespielen und auch im Mehrspielermodus oft die erste Wahl. Über den Menüpunkt MULTIPLAYER können Sie sich für eine Verbindungsart entscheiden. Nachdem Sie LOCAL AREA NETWORK (IPX) angeklickt haben, finden Sie sich in einem ähnlichen Menü wie bei *Command & Conquer Tiberian Sun* wieder. Über SPIEL ERSTELLEN können Sie ein eigenes Netzwerkspiel starten und unter verschiedenen Karten, Spieltempo, Anzahl der Spieler und Spielmodi auswählen.

Need for Speed 4

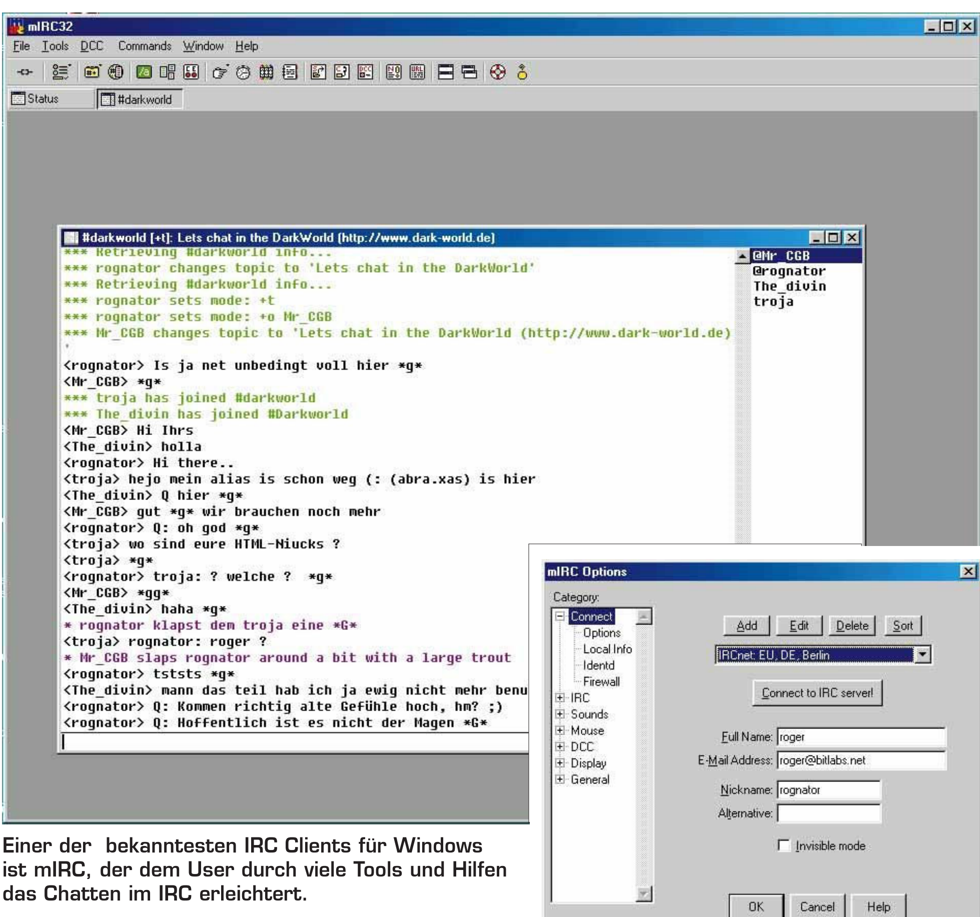
Spielegenre:	Rennspiel
Protokoll:	IPX, TCP/IP, Nullmodem
Spieler:	2-8

Um im Geschwindigkeitsrausch von *NFS4* nicht den sprichwörtlichen Anschluß zu verpassen, haben Sie unter SPIELER VERBINDEN die Auswahl über IPX-, TCP/IP- oder eine serielle Verbindung. Entscheiden Sie sich zum Beispiel für IPX, werden Sie im nachfolgenden Menü über laufende Mehrspielerpartien aufgeklärt oder können ein eigenes Spiel unter SPIEL ERSTELLEN eröffnen. Nun geben Sie ihren Namen ein und wählen im anschließenden selbsterklärenden Menü die richtigen Netzwerkeinstellungen aus.



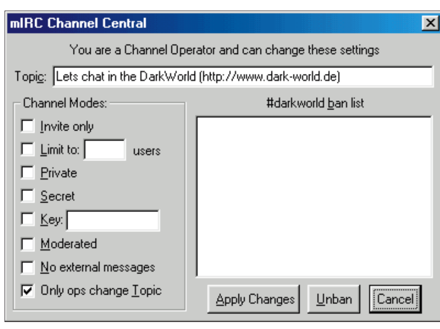
„IRC? IRC ... hmm ja, schon mal gehört ...". So ähnlich wird wohl schon mancher überlegt haben. Doch was ist IRC genau? Wie kann man es benutzen? Woher kriegt man das? Wieviel kostet es? Welche Firma hat es erfunden? – Entspannen Sie sich, lehnen Sie sich zurück und lesen Sie alles Wissenswerte über die „Mutter aller Chatprogramme" sowie die besten IRC-Channels für Computerspieler!

Die neue Chat-Lust



Einer der bekanntesten IRC Clients für Windows ist mIRC, der dem User durch viele Tools und Hilfen das Chatten im IRC erleichtert.

Im Verbindungs-Menü von mIRC geben Sie Ihren Nicknamen an und wählen einen Server, über den Sie sich in die Netze einloggen.



mIRC erlaubt Ihnen die aktuellen Informationen über einen Channel abzufragen. Wenn Sie selbst ein Channel-OP sind, können Sie auch die Einstellungen eines Channels ändern.

Das heutige Internet besteht nicht erst seit dem World Wide Web (WWW), sondern hat sich in den 60er Jahren vom amerikanischen Militär-Netzwerk ARPANET ausgehend über Jahrzehnte hinweg weiterentwickelt. Auch der IRC (Internet Relay Chat – frei „Chatten in Echtzeit“) entstand und verbreitete sich nicht von einem Tag auf den anderen. Der Finne Jarkko Oikarinen (http://www. tol.oulu.fi/~jto/) gilt als Erfinder des IRC. Er hatte 1988 ein kleines textbasiertes Chatsystem für den Eigengebrauch entwickelt, das sich innerhalb weniger Monate weltweit verbreitete und schnell zur Nummer 1 unter den Kommunikationsplattformen wurde. Was IRC auch heute noch so beliebt macht, sind seine simple Organisation und sein geringer Bedarf an Systemressourcen.

Weltweites Chat-Netzwerk

Weltweit verteilte IRC-Server, die in verschiedenen Netzwerken (wie z.B. EFnet, DALnet oder IRC-Net) untereinander verbunden sind, können mit einer IRC-Client-Software wie mIRC angesprochen werden. Mit Ihrem Nicknamen, der innerhalb eines Netzwerks einmalig sein muß, können Sie verschiedenen Diskussionskanälen, den sogenannten Channels, beitreten und sich dort mit den anwesenden Leuten unterhalten. Die einzelnen IRC-Netze sind durch verschiedene Server miteinander verbunden, so daß sich z.B. der Herr Gelthenpoth auf dem Server in Berlin einwählen kann, während der Herr Fränkel den Stuttgarter Server bevorzugt. Trotzdem können beide auf die gleichen Channels zugreifen und sich gegenseitig private Nachrichten senden. Sinn und Funktion des IRC wird Ihnen mittlerweile wohl schon aufgefallen sein, es geht ganz einfach ums Chatten, doch im großen Stil mit ein paar zusätzlichen Features. Während Sie bei heute in Mode gekommenen Kommunikationsprogrammen wie ICQ oder dem Microsoft Messenger auf Chats mit wenig Usern beschränkt sind, finden Sie in den verschiedenen IRC-Netzen Tausende von Chattern, die sich über alles Mögliche und Unmögliche unterhalten. Da findet sowohl der philosophie-begeisterte Rilke-Fan als

Der schnelle Weg ins IRC

Wer sich jetzt mit voller Wucht ins IRC stürzen will, dem wollen wir noch ein paar sinnvolle Internetadressen auf dem Weg geben.

IRC Clients

Um überhaupt am IRC teilnehmen zu können, benötigen Sie einen speziellen IRC-Client, der sich mit dem Server verbindet. IRC-Client-Software gibt es reichlich und das sogar für eine Vielzahl von Betriebssystemen.

Windows 95/98:

- **mIRC:** http://www.mirc.co.uk/
- **pirch:** http://www.pirchat.com/

Unix:

- **ircII:** ftp://ftp.cs.tu-berlin.de/pub/net/irc/unix/

IRC Seiten

Einige Seiten, die sich allgemein mit dem Thema IRC befassen.

- **IRC – Eine möglichst kurze Einführung:** http://irc.fu-berlin.de/einfuehrung.html
- **Computerfreaks like 2 party:** http://duplox.wz-berlin.de/texte/rps/index.htm

IRC Netze

- **Undernet:** http://www.undernet.org/
- **EFnet:** http://www.efnet.net/
- **DALnet:** http://www.dal.net/
- **Als globale Informationsseite über die verschiedenen Netze:** http://www.irc.net/

Auf der Cover-CD

IRC-Befehle im Überblick

Die wichtigsten IRC-Befehle und ihre Anwendung haben wir für Sie unter der Rubrik „Tools“ auf der Cover-CD erklärt.

IRC-Fibel für Neulinge

Damit Sie als IRC-Neuling nicht alleine und unwissend im IRC-Dschungel stehen, haben wir die wichtigsten IRC-Befehle und Begriffe zusammengetragen:

Age/Sex Check
Typisches Verhalten von einigen Chattern, die ständig nur am flirten sind. Das erste, was ihnen in den Sinn kommt, nachdem sie einen Channel betreten haben, ist es die strategische „Wer ist weiblich/ männlich?" und „Wie alt ist wer?" Situation auszuloten. Wer sich mit Leuten im IRC unterhalten will, dem sollte das Geschlecht und das Alter egal sein.

Ban
Ein Ban bedeutet den permanenten Ausschluß aus einem Channel. Wer von einem Channel-OP gebannt wurde hat sicherlich keinen Grund, stolz darauf zu sein.

Bots
Bots waren bzw. sind ein kritischer Diskussionspunkt im IRC. Eigentlich dazu gedacht, Aufgaben und Aktionen zu automatisieren, wurden und werden sie leider noch vielfach für unfaire und sinnlose Taten verwendet (sogenannte War-bots). Da (War-)bots nicht nur nervtötend beim Chatten sind, sondern oft auch komplette Server und Netzteile überlasten können, sind sie auf vielen Servern und sogar in manchen IRC-Netzen schlicht und ergreifend verboten.

Channel
Der Channel ist der eigentliche Chatraum, dort wo sich die Leute aktiv unterhalten. Ein IRC-Server oder -Netz besteht aus vielen Channels, die sich verschiedensten Themen widmen. Wird ein neuer Channel mit /JOIN #Channelname angelegt, gilt dieser über die Server hinaus für das gesamte IRC-Netz, in dem man sich gerade befindet.

Channel-OP
Der Channel-Operator ist der Chef eines Chatraums und kann den Usern verschiedene Rechte erteilen. So kann er z.B. einem anderen User OP-Rechte geben, worauf dieser die Möglichkeit hat, Leute zu bannen, zu kicken, etc. Allerdings ist es im IRC ein Frevel, sich bei einem Channel-OP anzubiedern und ihn anzubetteln. Der Channel-OP ist auch dafür zuständig, daß es einigermaßen human in einem Channel zugeht und kann, falls Störenfriede auf-, aber nicht wieder abtauchen, dementsprechende Maßnahmen ergreifen und kicken bzw. bannen. Ob ein Chatter OP-Rechte besitzt oder nicht, kann man an einem @ vor dem Namen in der Userliste erkennen.

Flood
Wenn jemand floodet, dann füllt er den Channel mit meist sinnlosem Text, so daß eine normale Kommunikation fast unmöglich wird. Passiert meistens bei rachsüchtigen Chattern oder „Berufsstörenfrieden". Allerdings muß sich der Täter dann nicht wundern, wenn er gekickt, gebanned oder sogar vom Server geworfen wird.

IRC-OPS
Die ganz großen Chefs im IRC bzw. für einen IRC-Server übernehmen deren Betreuung und Verwaltung. Auch legen sie meist die Regeln innerhalb eines IRC-Netzes fest.

Kick
Wer sich unsittlich oder unerhört in einem Channel benimmt, muß damit rechnen, daß er aus dem Channel ausgestossen, „gekickt", wird. Man kann jedoch den Channel sofort wieder betreten.

Netsplit/Netjoin
Die einzelnen Server in einem IRC Netz sind, wie bereits erwähnt, untereinander verbunden. Nun kann es aber durch Netzprobleme zur Abtrennung eines oder mehrerer Server kommen, was dann im Fachjargon Netsplit genannt wird. Sobald die Server einen Netzsplit merken, werden die betroffenen Channels für ein paar Minuten lang gesperrt, bis der Netjoin wieder zustande kommt. Der Netjoin ist der Fachbegriff für das Wiederzusammenfügen von gesplitteten Netzteilen.

RL – RealLife.
Damit ist das wirkliche Leben gemeint. Der Begriff wird oft in Sätzen wie „Hast Du schon mal Leute aus dem IRC im RL getroffen?" verwendet.

Chat-Kanäle

Hier haben wir für Sie wichtige IRC-Server und einige bekannte Channels aufgelistet, die im IRCNet für PC-Spieler interessant sind:

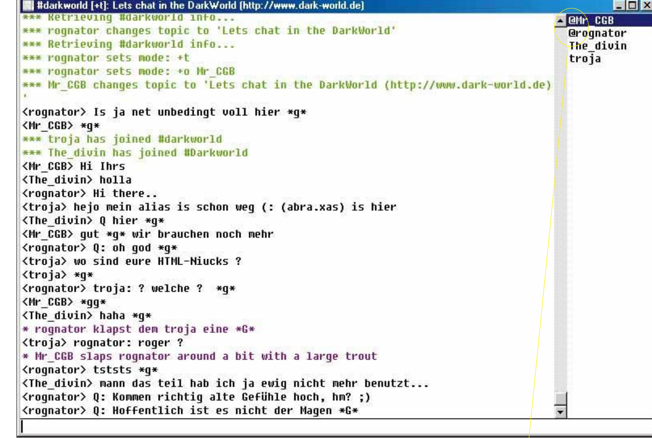
Server:
irc.netsurf.de
irc.fu-berlin.de

Channels:
#daikatana.ger
#gamers.de
#gxp
#incite
#pcaction
#quake2.ger
#quake3arena.ger
#tiberiansun.de
#tiberiansun.ger

auch der Rocket-Launcher-Meister etwas Passendes. Ein weiterer großer Vorteil gegenüber den neueren Chatprogrammen ist auch die Portabilität und Verfügbarkeit von IRC bzw. IRC-Clients. Es gibt für fast jedes Betriebssystem mindestens ein IRC-Programm. Da IRC auch ein offener Standard ist, wird es wohl nie zu einer kommerziellen Nutzung kommen. Lediglich an den Autor der Shareware-Clients ist ein geringes Entgeld zu entrichten. So ist IRC auch ein gutes Beispiel dafür, daß das Internet noch nicht vollkommen vom Kommerz überrollt wurde – vielleicht mit ein Grund dafür, daß das System so einen großen Erfolg für sich verbuchen kann.

Umgangsformen und Selbstregulierung

Das mag nun so klingen, als wäre der IRC ein Spielplatz für Internetanarchisten. Dies ist keineswegs der Fall. Jeder anständige IRC-Nutzer hält sich an die sogenannte Netiquette, die Umgangsformen im Internet. Die Netiquette enthält ein paar Regeln bzw. Grundsätze über das Verhalten im Internet. Man muß sich nicht daran halten, doch die Regeln sind zum Wohl aller User gedacht und eventuelle Konflikte



Hier können Sie beobachten, wie sich ein Channel gerade mit ein paar chatfreudigen Usern füllt. Die Namen, die ein @ davortragen, sind die Operatoren bzw. die Chefs dieses Channels.

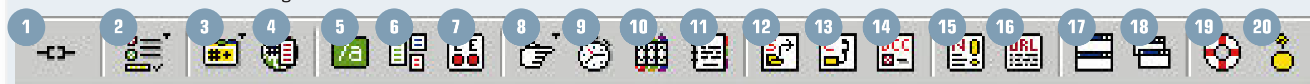
Mit mIRC können Sie vertrauenswürdigen Usern Zugriff auf Ihre Festplatte gewähren.



Der DCC-Chat-Befehl erlaubt Ihnen einen privaten Chat mit einem Kollegen zu führen.

mIRC – IRC-Client für Windows

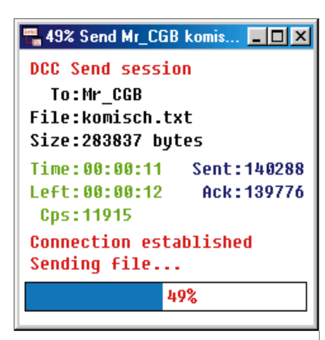
mIRC ist einer der bekanntesten IRC-Clients für Windows und wurde in den letzten Jahren sowohl was Funktionsvielfalt als auch Benutzerfreundlichkeit betrifft, sehr verbessert. Die Software können Sie von fast allen großen Sharewareseiten im Internet downloaden. Die offizielle Seite zu mIRC finden Sie unter http://www.mirc.co.uk/. Der IRC Client wird als Shareware vertrieben und ist mit 20 US-Dollar noch relativ erschwinglich. Um Ihnen mit mIRC den schnellstmöglichen Einstieg in den IRC zu geben, beschreiben wir stichwortartig die Menüleiste von mIRC.



1. Connect / Disconnect – Die Verbindung zum ausgewählten Server trennen oder wieder aufnehmen.
2. Options – Auswahl des Nicknamen, der persönlichen Daten und des zu benutzenden Servers. mIRC bietet bereits eine große Auswahl an Servern von verschiedenen Netzen an und kann auf Wunsch per Zufall auf irgendeinen Server zugreifen. Des weiteren lassen sich hier detailierte Einstellungen zu mIRC editieren.
3. Channels Folder – Eine Auflistung der Standardchannels im IRC und die Möglichkeit einen Channel anzugeben, dem man beitreten will.
4. List channels – Wer sich die aktuellen existierenden Channels auf einem Server anzeigen will oder sie nach bestimmten Suchkriterien durchsuchen will, der findet hier die Möglichkeit dazu.
5. Alias definitions – Befehle oder Aktionen, die Sie immer wieder benötigen und tätigen, können Sie hier mit Kurzbezeichnungen hinterlegen.
6. Pop menus – Hier kann die Menüsteuerung von mIRC eingestellt und editiert werden. Für den Profi interessant, Anfänger sollten sich jedoch nicht ohne eine Grundkenntnis über IRC-Befehle daran wagen.
7. Remote Scripts – Erfahrene User benutzen gerne Scripts, die auf bestimmte Events reagieren. So kann man zum Beispiel, wenn man angesprochen wird, eine benutzerdefinierte Antwort erzeugen.
8. Finger – Bei Unixsystem ist es möglich anhand des Usernamens Details über den User, wie vollständigen z.B. Namen, herauszufinden.
9. Online Timer – Für Statistikfanatiker, die jederzeit ablesen wollen, wieviel Zeit sie im IRC verbracht haben.
10. Colours – Bestimmte Nachrichtentypen können mit mIRC in frei definierbaren Farben dargestellt werden.
11. Address Book – Im Laufe der Zeit werden Sie im IRC (hoffentlich) einige gute Online-Freunde finden. Damit Sie auch deren realen Namen oder E-Mailadresse niederschreiben können, bietet Ihnen mIRC ein kleines Adreßbuch.
12. DCC Send File – DCC Kommandos sind direkte Client-zu-Client-Aktionen. DCC Send File erlaubt es Ihnen Dateien, die lokal auf Ihrem Rechner gespeichert sind, an andere IRC-User zu verschicken.
13. DCC Chat – Direkter Chat mit einem anderen User.
14. DCC Options – Optionsfenster für die DCC-Befehle.
15. Notify List – Zeigt an, wer sich auf Ihrer Notify List befindet. Damit werden Sie umgehend informiert, wenn ein bestimmter User dasselbe IRC Netz betritt oder verlässt, in dem Sie sich gerade aufhalten.
16. URL List – Die URL List hat im Prinzip die selbe Funktion wie die Bookmarks in den Webbrowsern: Das Ablegen von Internet-Adressen.
17. und **18.** Verschiedene Anordnungsmöglichkeiten der mIRC-eigenen Fenster.
19. Help – Die Rettung für Verlorengegangene: Anstatt des „Don't Panic!"-Buttons gibt's den Rettungsring, der die Hilfedatei von mIRC symbolisiert.
20. About mIRC: Kann ja mal vorkommen, daß man dem Autor des Programmes Lob oder Tadel zukommen lassen will. Mit einem Klick darauf erfahren Sie Allgemeines über das Programm.

sollen dadurch von vornherein möglichst vermieden werden. So ist es zum Beispiel mehr als unhöflich, wenn man nur so durch die einzelnen Channels springt, ohne irgend ein Wort zu sagen. Anstand und Höflichkeit verlangen hier zumindest eine kurze Begrüßung und Verabschiedung. Auch sind Provokateure und Anbaggerer, die nur dem anderen Geschlecht ein paar virtuelle Streicheleinheiten abjagen wollen, genau so ungern gesehen, wie User, die sich als Channel-Operatoren ausgeben und für Unruhe sorgen wollen, in Wirklichkeit aber nur Hochstapler sind. Sie sehen, im IRC geht es zu wie im richtigen Leben. Da bleiben auch schwarze Schafe nicht aus, die sich aufgrund der Internet-Anonymität aufführen, wie Elefanten in einem Porzellanladen. Meist werden diese aber von der Online-Gemeinschaft schnell zur Raison gebracht. Sollten Sie Lust bekommen haben auf die unserer Meinung nach komfortabelste alles Chat-Plattformen, dann besuchen Sie doch auch einmal den PC-Action-Channel (siehe Spieler-Channels), den wir eigens für unsere Leser im IRC eingerichtet haben.

Christian Müller/gb



Per DCC-File-Befehl können Sie beliebige Dateien verschicken.

Inserentenverzeichnis PC Action 10/99

Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.

Gefechtskontrolle erweitert

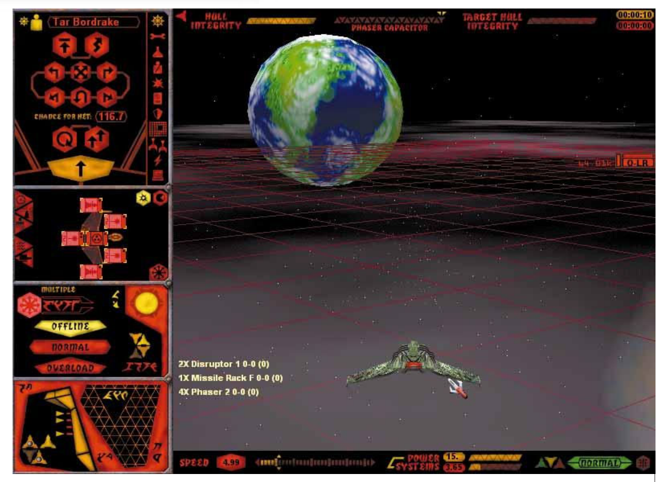
Starfleet Command Entwirrung des Icon-Dschungels

Fanatische *Star Trek*-Fans, die sogenannten Trekker, konnten sich eventuell mit der verwirrenden Steuerung in *Starfleet Command* anfreunden, aber selbst Interplay hat eingesehen, daß die komplexe Steuerung deutlich einfacher zu lösen ist. Mittlerweile ist für die englische Version ein Patch verfügbar, der diese Problematik abschwächt. Die deutsche Verkaufsversion entspricht bereits der US-Version nach dem Update. Flottenkommandeure dürfen nunmehr ihre zuvor festgelegten Befehle per Hotkeys geben. Damit haben die teilweise kryptischen Icons ausgedient. Das Spiel ist mit etwas Übung dadurch sehr viel besser, schneller und deutlich komfortabler zu steuern. Anstelle umherirrender Mausklicks in den Menüs treten nun die schnell und unkomplizierten Tastaturkommandos. Ansonsten bleibt der Spielinhalt mitsamt allen Vor- und Nachteilen (siehe Test PC Action 9/99) unverändert. Nebenbei beseitigt der Patch einige kleinere Bugs, die in bestimmten Situationen Logikfehler oder gar Abstürze nach sich ziehen konnten. Dieser Patch ist nur für die englische Version geeignet.



Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Starfleet Command V1.00.01b (eng)
Info: http://www.interplay.com



Die Iconleiste ist links nahezu überflüssig. Per Hotkey können Sie in der neuen Version alle wichtigen Befehle geben.

Nexus für alle

Warzone 2100 Neue Technologien, Waffen, Karten...

Seit Eidos *Warzone 2100* im Mai veröffentlichte, lieferte das Programmiererteam kontinuierlich Updates. Allerdings gab es nur in seltenen Fällen Fehler zu beheben, vielmehr verbesserten die Patches den Spielinhalt und integrierten neue Features. In der Version 1.06b stehen Ihnen neue Waffen, neue Cyborgs, drei zusätzliche Karten und sogar weitere Technologien zur Verfügung. Speziell im Mehrspielermodus bietet das Spiel mehr Möglichkeiten und ist somit abwechslungsreicher. Mit den Nexus-Technologien können Sie beispielsweise feindliche Fahrzeuge übernehmen und auf den Gegner hetzen.



Das Update bringt neue Technologien, Waffen und Einheiten.

Der Patch enthält alle vorherigen Updates.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Warzone 2100 V1.06b
Info: http://www.pumpkin.co.uk

Tiefere Gewölbe

Dungeon Keeper 2 Bonuspaket für Kellermeister



Das Bonuspaket von Bullfrog enthält eine neue Mission. Die zugehörige Karte können Sie im Mehrspielermodus verwenden.

Bullfrog stellt allen Keepern mit dem ersten Bonus Pack eine weitere Mission kostenlos zur Verfügung. Nach der Installation dürfen Sie den neuen Level „Olympia" sowohl im Gefechts-, als auch im Mehrspielermodus spielen. Weitere Bonusmissionen dürften in Kürze folgen. Für die englische Version ist schon das Bonus Pack 2 „Trap Time" erhältlich, das in den nächsten Tagen sicher auch den deutschen Dungeon Keepern zur Verfügung gestellt wird. Damit sind weitere Stunden Spielspaß gesichert.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Dungeon Keeper 2 Bonus Pack 1
Info: http://www.bullfrog.com

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck führen zu fehlerhaften Produkten. In der Rubrik „Fehlstart“ weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin und informieren über den aktuellen Stand von Updates und geplante Nachbesserungen.

Ein Herz gefaßt

Braveheart **Veröffentlichung wegen Bugs verschoben**



Der verzwickte Wirtschaftsteil bleibt unverändert, aber immerhin verschwinden jetzt keine der zahllosen Icons mehr.

Angesichts der zahlreichen Bugs der ursprünglichen Master- und Testversion (siehe Test in PC Action 8/99), sah Eidos von einer Veröffentlichung von *Braveheart* zumindest hierzulande ab. Erst als die Version 3.22 in den USA verfügbar wurde, entschloß sich Eidos Deutschland zur Vervielfältigung und dem Vertrieb der überarbeiteten Version. Die erhältliche deutsche Version entspricht abgesehen von der Sprache also der US-Version nach der Patchkur. Zwar enthält das Spiel noch immer kleinere Bugs, aber grobe Mängel wie Abstürze, verschwindende Icons und Übersetzungsfehler sind bereinigt. Laut Eidos werden vermutlich weitere Updates folgen, die die verbleibenden Mißstände beseitigen. Damit ist *Braveheart* nun spielbar, und frustrierende Erlebnisse bleiben weitestgehend aus. Im Test (siehe PC Action 8/99) hätte die neue Version ebenfalls besser abgeschnitten, auch wenn sich an Inhalt und Spielweise – samt seinen verzwickten Wirtschafts- und Diplomatieelementen – nur wenig geändert hat.


Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Braveheart v3.22 (US)
Info: http://www.eidos.de


In der neuen Version brauchen Sie den Gegner in den 3D-Schlachten nicht mehr zu suchen, er ist am Radar zu sehen.

Montagsraumschiff

Descent 3 **Absturzgefährdet**

Das neueste Tunnel- und erstmalig auch Freiluftspektakel von Virgin/Interplay litt unter enormen technischen Problemen, die erst jetzt mit Version 1.10 behoben sind. Zum einen vermutet der Kopierschutz von *Descent 3* auf etlichen Rechnern Raubkopien, da die Abfrage bei mehr als einem CD-Laufwerk in einem Computer teilweise die CD nicht finden konnte. Aber auch das Spiel selbst wies zahllose Bugs auf, die entweder zu Abstürzen führten oder die Performance enorm reduzierten, weil das Spiel immer mehr Speicher in Beschlag nahm. Zudem wurde ein 3D-Kartenproblem unter OpenGL eliminiert. Immerhin hat Interplay auch auf Verbesserungen des Spielinhalts Wert gelegt. So wurde beispielsweise die KI des GuideBots überarbeitet, so daß der kleine Helfer nicht mehr so oft in die Schußlinie gerät oder sich in irgendwelchen Winkeln verfängt. In Mehrspielergefechten sollen Cheater kaum noch die Chance haben, sich durch unfaire Tricks einen Vorteil zu verschaffen. Dafür sorgt die verbesserte Server-Software. Bis zum Redaktionsschluß und CD-Mastertermin war nur die englische Version des Updates verfügbar. Eine deutsche Version finden Sie demnach erst auf der Cover-CD der nächsten Ausgabe.

Virgin/Interplay-Info

Hotline: Mo-Do. 15.00-20.00
Tel.: 040/89703300
Fax: 040/89703311
E-Mail: http://www.setupcs.de/



Nach dem Patch versucht der Bot nach Möglichkeit dem Spieler nicht ständig vor der Kanone herumzufliegen.

Bestseller

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

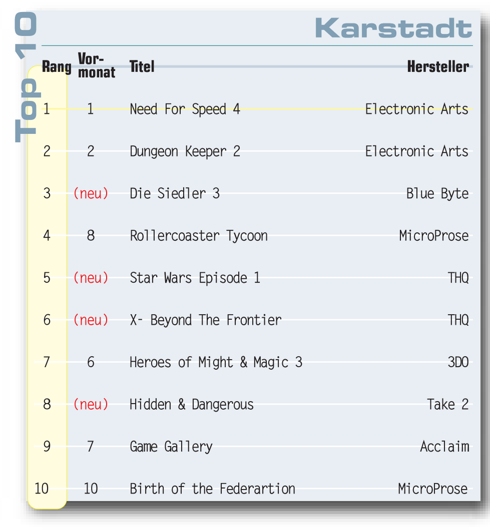
Rang	Vormonat	Anteil	Titel	Hersteller
1	1	19,6%	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
2	5	7,9%	Need For Speed 4	Electronic Arts
3	6	7,8%	Starcraft: Broodwar	Blizzard
4	2	6,9%	Outcast	Infogrames
5	3	5,0%	Anno 1602	Sunflowers
6	(neu)	4,9%	Dungeon Keeper 2	Electronic Arts
7	7	4,8%	Jagged Alliance 2	TopWare
8	10	4,6%	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
9	4	3,9%	Die Siedler 3	Blue Byte
10	(neu)	2,9%	Age of Empires	Microsoft

Gewinner der letzten Ausgabe:

Andreas Hoffman, Treublitz

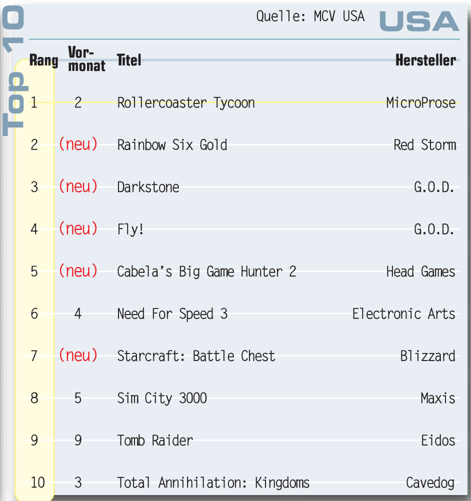
erhält ein Spiel
Darkstone
(Test des Monats 9/99)





Top 10 Karstadt

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Need For Speed 4	Electronic Arts
2	2	Dungeon Keeper 2	Electronic Arts
3	(neu)	Die Siedler 3	Blue Byte
4	8	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
5	(neu)	Star Wars Episode 1	THQ
6	(neu)	X- Beyond The Frontier	THQ
7	6	Heroes of Might & Magic 3	3DO
8	(neu)	Hidden & Dangerous	Take 2
9	7	Game Gallery	Acclaim
10	10	Birth of the Federartion	MicroProse



Top 10 USA

Quelle: MCV USA

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	2	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
2	(neu)	Rainbow Six Gold	Red Storm
3	(neu)	Darkstone	G.O.D.
4	(neu)	Fly!	G.O.D.
5	(neu)	Cabela's Big Game Hunter 2	Head Games
6	4	Need For Speed 3	Electronic Arts
7	(neu)	Starcraft: Battle Chest	Blizzard
8	5	Sim City 3000	Maxis
9	9	Tomb Raider	Eidos
10	3	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog

Top 10 Most Wanted

Rang	Vormonat	Anteil	Titel
1	1	20,2%	Command & Conquer 3
2	3	17,2%	Diablo 2
3	2	14,1%	Age Of Empires 2
4	4	9,1%	Black & White
5	7	4,1%	Grand Theft Auto 2
6	(neu)	4,0%	Unreal Tournament
7	(neu)	3,0%	Half-Life: Team Fortress 2
8	5	2,9%	Quake 3 Arena
9	(neu)	2,1%	Ultima 9
10	(neu)	2,0%	Daikatana

Die PC-ACTION-Spiele-Referenzen (in alphabetischer Reihenfolge)

Action

Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Games
X-Wing Alliance	LucasArts

Adventure

Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
Outcast	Infogrames
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

Sport

FIFA 99	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 99	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Alpha Centauri	Electronic Arts
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Westwood
Commandos	Eidos Interactive
Dungeon Keeper 2	Bullfrog
Jagged Alliance 2	TopWare
Starcraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed 4	Electronic Arts
Nice 2	Magic Bytes
Superbikes World Championship	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Baldur's Gate	Interplay
Darkstone	Delphine Software
Diablo	Blizzard Entertainment
Everquest	Sony
Fallout 2	Interplay
Might And Magic 6	3DO

WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
Sim City 3000	Maxis

Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	4. Quartal '99
Babylon 5: Space Combat Simulator	Weltraum-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	4. Quartal '99
Croc 2	Jump&Run	Electronic Arts	4. Quartal '99
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	November '99
Decay	Ego-Shooter	Insomnia Soft	4. Quartal '99
Driver	Actionspiel	GT Interactive	September '99
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2000
Freespace 2	Weltraum-Shooter	Interplay	4. Quartal '99
Giants	Actionspiel	Interplay	Oktober '99
Grand Theft Auto 2	Arcade	Take 2	Oktober '99
Half-Life Opposing Force	Ego-Shooter	Havas Interactive	November '99
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	April 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	2. Quartal 2000
Max Payne	Actionspiel	Take 2	2. Quartal 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	4. Quartal '99
Messiah	Actionspiel	Interplay	4. Quartal '99
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	1. Quartal 2000
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	Activision	4. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Oktober '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	September '99
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Oktober '99
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal '99
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
The Wheel of Time	Action-Strategie	GT Interactive	Dezember '99
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hasbro Interactive	3. Quartal 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2. Quartal 2000
Arcatera	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal 2000
Blade	Action-Adventure	Gremlin	3. Quartal '99
Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos	n.n.b.
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Gabriel Knight 3	Action-Adventure	Havas Interactive	Oktober '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	THQ	Oktober '99
Interstate '82	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	November '99
Omikron	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal '99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	TLC	September '99
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	Oktober '99
Star Trek Insurrection	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	1. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	Dezember '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Oktober '99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal '99
Rennspiel			
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal '99
Rally 99	Rennspiel	Ubi Soft	Oktober '99
Rollcage Extreme	Rennspiel	GT Interactive	2. Quartal 2000
Spirit of Speed	Rennspiel	Hasbro Interactive	Oktober '99
Rollenspiel			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	4. Quartal '99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	November '99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	4. Quartal '99
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Januar 2000
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal 2000
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal '99
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	1. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	n.n.b.
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	Oktober '99
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	4. Quartal '99
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	4. Quartal '99
Gunship 3	Hubschrauber	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Nations Fighter Command	Historisch	GT Interactive	September '99
Panzer Elite	Panzer	GT Interactive	September '99
USAF	Modern	Electronic Arts	4. Quartal '99
Sport			
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	1. Quartal 2000
FIFA 2000	Fußball	Electronic Arts	4. Quartal '99
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	4. Quartal '99
NHL 2000	Eishockey	Electronic Arts	Oktober '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	3. Quartal '99
Strategie			
Age of Empires 2: The Age of Kings	Echtzeitstrategie	Microsoft	Oktober '99
Age of Wonders	Rundenstrategie	Epic/GOD	November '99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Dezember '99
Catan: Die Insel	Aufbaustrategie	Ravensburger Interact.	3. Quartal '99
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	1. Quartal 2000
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare	Oktober '99
Evolva	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	Oktober '99
Homeworld	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	September '99
Pharao	Aufbaustrategie	Havas Interactive	November '99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Wheel of Time	Echtzeitstrategie	Legend Entertainment	4. Quartal 99
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3	WiSim	Ascaron	November '99
Hattrick! Wins	WiSim	Ikarion	Oktober '99
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	1. Quartal 2000
Theme Park World	WiSim	Electronic Arts	4. Quartal '99
The Sims	WiSim	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant	WiSim	Infogrames	Oktober '99

Hotlines

- Acclaim			www.acclaim.de
	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	
- Activision			www.activision.de
	0 18 05-22 51 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)	
	01 90-51 00 55	(Spieletips)	
- Art Department			www.artdepartment.de
	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	
- Ascaron			www.ascaron.de
	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}–17^{00}	
	0 52 41-9 39 30	(Mailbox)	
- Attic			www.attic.de
	0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}	
- Blue Byte			www.bluebyte.de
	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	
- Capstone			www.capstone.de
	0 40-39 11 13	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	
- Cryo Interactive			
	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
- Disney Interactive			www.disney.de/DisneyInteractive
	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	
- Egmont Interactive			www.egmont.de
	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	
- Eidos Interactive			www.eidos.de
	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}	
	01 90-51 00 51	(Spieletips)	
- Electronic Arts			www.electronicarts.com
	01 90-57 23 33	Mo-Fr 9^{30}-17^{30}	
	01 90-90 00 30	(Spieletips, 24 Stunden täglich)	
- Empire			www.kochmedia.com
	0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00} Uhr	
- Greenwood Entertainment			www.greenwood.de
	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	
- GT Interactive			www.gtinteractive.com
	01 805-25 43 91	Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)	
- Hasbro Interactive			www.hasbro-interactive.de
	0 18 05-42 72 76	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	
- Havas Interactive			www.havasinteractive.de
	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	
	0 61 03-99 40 41	(Mailbox)	
- Ikarion Software			www.ikarion.de
	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	
- Infogrames			www.infogrames.de
	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	
- Innonics			www.innonics.de
	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	
- Interactive Magic			www.imagicgames.de
	01805 - 22 11 26	Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}	
- Konami			www.konami.com
	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	
- Magic Bytes			www.magic-bytes.de
	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	
- Mattel			www.mattelmedia.com
	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	
- Max Design			
	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- MicroProse			www.microprose.de
	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	
- Microsoft			www.microsoft.com/germany/support
	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}	
- Mindscape			www.mindscape.com
	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	
- Navigo			www.navigo.de
	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	
- NEO			www.neo.at
	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	
- Nintendo			www.nintendo.de
	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	
- Psygnosis			www.psygnosis.com
	018 05-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}–20^{00}	
- Ravensburger Interactive			www.ravensburger.de
	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	
- Sega			www.sega.de
	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	
- Sierra			www.sierra.de
	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	
- Software 2000			www.software2000.de
	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	
- Sony Computer Entertainment			www.sonyinteractive.com
	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	
- Sunflowers			www.sunflowers.de
	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	
- Take 2 Interactive			www.take2.de
	01 80-5 21 75 16	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	
	01 90-87 32 68 36	Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletips)	
- THQ/Softgold			www.thq.de
	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	
- TLC Tewi			www.learningco.com
	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	
- TopWare			www.topware.de
	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	
- Ubi Soft			www.ubisoft.de
	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	
- Virgin			www.virgininteractive.de
	0 40-89 70 33 33	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	

Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Sprechstunde

Von Männern und anderen Randgruppen

Herzlich willkommen auf unseren Frauen-Seiten! Nach meinem Aufruf in der vergangenen Ausgabe landeten immerhin rund 20 Zuschriften von Computerspielerinnen in meinem Postkasten (rund 20 mehr als sonst …). Das ist ein Grund, ausnahmsweise eine Special Edition der Leserbriefe abzuliefern, mit der ich mich bei allen schreibwütigen Damen bedanken möchte (weil ich gegen die Diskriminierung von Randgruppen bin, gibt es eine klitzekleine Männerecke). Die Briefe dieser Ausgabe geben einige interessante Denkanstöße, warum verhältnismäßig wenige Frauen dem Hobby Computerspiele frönen. Viele Zuschriften gab es natürlich zu unserer Vorschau über C&C Tiberian Sun. Es waren weitgehend lobende Worte, wenngleich einige Fans nicht verstehen konnten, aus welchem Grund wir keinen Test im Heft hatten. Zur Erklärung: Die Westwood Studios stellten das Spiel erst zum offiziellen T-Day am 26. August zur Verfügung. Und die Presseveranstaltung in Duisburg dauerte nur einen Tag. Halbseidene „Vorabtests“ anhand einer hektischen Acht-Stunden-Zockerei sind nicht unser Ding. Wir wollen das Spiel im Haus haben, um es auf Herz und Nieren prüfen zu können – ganz im Sinne der Leser. Okay? Gut! Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Erfahrungsbericht

[…] Eigentlich sind computerspielende Frauen nicht so selten, wie Du vielleicht glaubst. Allerdings kann ich mir vorstellen, daß die PC Action nicht viele Leserinnen hat. Man fühlt sich als Mädel von der ganzen Aufmachung nicht sehr angesprochen […]. Ihr hättet mal die Augen der Verkäuferin sehen sollen, als ich versucht habe, Ausgabe 2/99 oder auch 3/99 […] möglichst ohne Aufsehen zu kaufen. Sie hielt mich anscheinend für eine Lesbe, die auf harte Militärladys steht, und ich konnte mein Image gerade noch durch ein gemurmeltes „für meinen Bruder …“ wiederherstellen. Besonders der […] Kampf-BH (3/99) reizt mich immer wieder zum Lachen. […] Wahrscheinlich fällt es Euch gar nicht auf, aber auch wenn Ihr von Spielen wie Tomb Raider, Drakan etc. berichtet, stellt ihr die Charaktere eher als Sexobjekte dar, als Euch zu überlegen, ob sie sich für Mädchen als Identifikationsfiguren besser eignen als der Söldner oder Krieger […], den man sonst so verkörpert. […] Was Deine Theorie über die Unfähigkeit von Frauen am Computer angeht, stelle ich mal eine gewagte Gegenthese auf: Das ist 1. nicht wahr, und 2. sind daran die Männer schuld! […] Schauen wir uns […] eine typische Situation an. Klein-Susi bekommt zum Geburtstag einen PC. Ihr Vater, ihr Bruder und ihr Freund wollen ihr beim Einstieg helfen, und verhalten sich wie wahre Gentlemen. Weil Susi ein älteres Rollenspiel starten will, muß man autoexec.bat und config.sys verändern. Kleinsusi zieht die Brauen zusammen und sagt „hm“. Sofort wird der männliche Beschützerinstinkt aktiviert und Vater, Bruder und Freund tun alles menschenmögliche, um sie vor schwierigen Aufgaben, Zahlen, Microsoftschergen etc. zu behüten. […] Leider ist das das Dilemma: Je schneller man eifrige Helfer findet, desto weniger lernt man, Probleme selbst anzugehen. Also Männer: Wie wär's mal mit Hilfe zur Selbsthilfe? […] Übrigens sind im Netz mehr Frauen als man denkt. Es verhält sich so: Man loggt sich mit einem Namen wie „Evi“ in einen Spielechat ein. Die nächsten zehn Minuten verbringt man damit, obszöne oder nette Anmachen abzuwehren, weil man NICHT in Kansas oder Umgebung wohnt und eigentlich über das Spiel chatten wollte. Dann begeht man einen verhängnisvollen Fehler: Man schreibt so was wie „Black & White wird bestimmt cool“, schon kriegt man die Quittung: […] „Hab' doch gleich gewußt, daß Du kein Mädchen sein kannst!“ […] und Du versuchst verzweifelt, dein Geschlecht zu beweisen („Okay, stellt mir Make-up-Fragen!“ ➜ „Auch noch schwul!“) […] Allerdings gebe ich zu, nicht sehr viele Freundinnen zu haben, die PC-Spiele zocken. […] Vielleicht liegt es daran, daß es bei vielen Spielen um Kampf und Wettbewerb geht, was Mädels gemeinhin nicht so wichtig ist. […] Weil ich so viel gemeckert habe, werdet ihr sicher auch ein bißchen Lob wollen, oder? Na schön, hier ist es: Habe bisher keine Chauvi-Sprüche entdeckt (außer natürlich die gewollte Provokation von Dir, Harald) und ich habe irgendwie das Gefühl, die Zeitschrift ist gemischtgeschlechtlicher in ihrer Zielgruppe geworden (habt ihr tatsächlich dabei an Mädels wie mich gedacht oder ist der Neue in Wahrheit … aber nein, das Baby-Foto ist absolut eindeutig). […] Außerdem, lieber Leserbriefonkel, sollte dein Foto von ca. 1x1cm auf […] eine Seite vergrößert werden. […] P.S.: Wenn ihr was von dem Murks hier drucken wollt, bitte anonym, sonst fallen meine Kommilitonen über mich her (Informatik!).

Name ist der Redaktion bekannt

PC ACTION Ich könnte jetzt antworten, daß sich Frauen jeden Monat immerhin zehn Redakteure (unsere zwei Hardware- und Tips-&-Tricks-Spezialisten mitgerechnet) angucken können und somit bedient sein dürften. Mir ist aber natürlich klar, daß unsere Hustentruppe neben Typen wie Brad Pitt oder Leonardo Di Caprio geringfügig verblaßt. Da ich außerdem mal katholisch war und mich dieser Umstand irgendwie geprägt hat, folge ich dem achten Gebot und lüge nicht: Ja, es kann sein, daß die Aufmachung unseres Heftes nicht zwingend die Damenwelt anspricht. Der Umkehrschluß, wir hätten mehr Leserinnen, wenn beispielsweise statt eines weiblichen ein männliches Model unser Cover zieren würde, ist aber sicher ebenso wenig richtig. Die Szene wird nun mal von der Herrenwelt geprägt, die wiederum die einschlägigen Magazine lesen und vor allem kaufen. Wenigstens zeigt Dein Brief, daß Du's mit Humor nimmst. Frauen sind den Männern halt gnadenlos überlegen, wenn's darum geht, das Leben nicht allzu ernst zu nehmen, gell? Die Anregung, Heldinnen auch mal als Identifikationsfigur für Mädels zu sehen, greife ich sofort auf: Leutinnen, schaut Euch unbedingt Drakan an! Die gute Rynn hat ein derart freches Mundwerk, daß es eine wahre Pracht ist. Deine weiteren Ausführungen bedürfen keines Kommentars. Mit einer Ausnahme: Das mit dem Foto von mir kannst Du vergessen. Ich hab' die Kollegen und Kolleginnen der Layoutabteilung gefragt: „Nein“, haben die gesagt, „die Falten, Altersflecken

Redakteure an den Pranger

[…] Stell' Dir vor, ich bin eine Frau, die Dir hier schreibt. […] Erst mal stelle ich aber eine wichtige Frage: Wo ist das ICQ-Paket abgeblieben? Der Bericht in Ausgabe 8/99 hat mit sehr zugesagt, obwohl ich das Programm schon benutze, aber die zusätzlichen Komponenten interessieren mich ja doch noch. Und dann kam die Enttäuschung, als ich das Heft aufschlug, die Cover-CD rausriß […]

Yvonne Picard per E-Mail

Eines muß meinereiner vorweg nehmen: Mittlerweile entwickeln sich in Leserkreisen Spezialisten, die mit fiesesten Mitteln versuchen, Redakteure an den Pranger zu befördern. Einer wollte uns weismachen, daß Einheiten bei *Starcraft* an Erfahrung gewinnen (höhere Schußfrequenz). Wir haben sicherheitshalber Chef-Designer Bill Roper befragt. Der bestätigte, daß wir im Recht sind: „No. Units in *Starcraft* do not gain experience". Hiermit drehe ich besagtem Leser im Namen des gesamten Teams eine lange Nase. Im Fall ICQ hilft nicht mal eine Ausrede aus dem bekannten Buch „1001 Ausrede für Spieleredakteure". Die Erklärung von „Sünder" Christian Müller: „Und wieder fehlt das ICQ-Paket. Das hat zurecht eine Lawine der Entrüstung losgetreten. Natürlich hätten wir die Software gerne zur Veröffentlichung des ICQ-Artikels mitgeliefert. Das Problem: Für die Nutzung von Programmen benötigt die Redaktion eine Veröffentlichungs-Lizenz. Auf unsere Anfragen beim Entwickler Mirabilis (Israel) gab es bis zum CD-Mastertermin der 8/99 keine Reaktion. So haben wir uns mit dem Hinweis auf die Download-Adressen und der geplanten Veröffentlichung in der folgenden Ausgabe begnügen müssen. Daß es aber nach einem weiteren Monat nicht möglich sein sollte, eine Erlaubnis zu erhalten, konnten wir uns nicht vorstellen. Die Antwort fehlt bis heute, so daß wir die Software nicht einmal für die Ausgabe 10/99 einplanen können. Wir werden uns aber weiter bemühen, das versprochene Paket nachzuliefern. Die Lehre, die die Redaktion daraus zieht ist, auf keinen Fall etwas anzukündigen, was man nicht hundertprozentig halten kann. Ein dickes 'tschuldigung an alle, die sich darüber geärgert haben."

und Mitesser kriegen wir bei einer solchen Vergrößerungsstufe nicht mit Photoshop weg."

Frauen-Power

[…] Seit drei Jahren schieße, schleiche (und flüchte) ich durch die verschiedensten Dungeons, Maps, Levels usw. Bis auf Flug- und Wirtschaftsimulationen und Jump & Runs spiele ich alles. Und das sogar recht gut. Meine Sammlung beläuft sich inzwischen auf über 70 Spiele, alles Originale, ich bin in einigen Gilden Mitglied, veranstalte bei mir ab und zu LAN-Sessions, gehe auf LAN-Partys, Nutze ICQ, spiele Online-Spiele […]. Ich bin regelmäßig auf Team Fortress-Servern zu finden, wo ich mir als Storm-Claw[AS] den Weg freisnipere. Aber genug geschwärmt. Vielleicht sollte ich meine Person noch etwas näher beschreiben: Die Maße fallen mir gerade nicht ein (aber schon schlank). Oben immerhin breiter als unten o:) […] Auch meine Arbeit hat selbstverständlich mit Computern zu tun. […]

Sabine Peschken per E-Mail

Wäre ich ein Macho, würde ich als Antwort schreiben, daß die Bedeutung des Ausdrucks „Heute habe ich eine tolle Frau getroffen" dadurch eine gänzlich neue Bedeutung bekommt, daß man(n) Dich während einer Mehrspielerpartie abschießen kann. Zum Glück bin ich kein Macho und mußte nur mal eben 'nen flachen Witz loswerden. Verehrte Sabine, Dein Brief hat mich wie viele andere Schreiben Deiner Geschlechtsgenossinnen beruhigt: Wenngleich besonders Du eine Ausnahmeerscheinung bist, scheint es doch Frauen zu geben, die Computer spielen. Ich hoffe, daß ich auch in Zukunft den einen oder anderen Brief von einer Leserin bekomme. Ihre Sichtweisen beleuchten unser aller Hobby einfach mal von einer anderen Seite. Das finde ich hochinteressant.

Gewissensbisse

Meine weiblichen Freunde halten mich alle für verrückt, daß ich einen großen Teil meiner Freizeit am Computer verbringe. […] Da habe ich mich gefragt, was machen die denn dann alle? Tja, die haben einen Beruf, ein Kind und manchmal sogar einen Mann dazu. Auch der Haushalt ist Tiptop und so gibt es immer viel Nützliches zu tun. Gibt es nichts zu tun, gehen sie ins Fitneßcenter oder telefonieren stundenlang über ihre Männer, die sie ja ohnehin nie richtig verstehen werden. Wenn Frauen doch für ein Hobby Zeit haben, dann ist es etwas Kreatives und sehr Nützliches wie Töpfern oder Seidenmalerei. […] Ich habe schon immer ein schlechtes Gewissen, daß ich nur einen Beruf habe und dann noch Zeit für Computerspiele. Schön, daß ich noch meine männlichen Freunde habe, mit denen kann ich über Spiele reden und man nimmt mich ernst, auch wenn ich lange nicht so gut bin wie sie. Ich glaube, wenn Mädchen aufhören, mit Puppen zu spielen, beginnt für sie der Ernst des Lebens. Spielereien sind nicht mehr gefragt. Jungen behalten den Spieltrieb wohl ihr Leben lang, das macht sie (für mich) so liebenswert. […] Wie viele Frauen basteln denn irgendwas im Keller oder lassen eine Eisenbahn im Wohnzimmer fahren? Sicher gibt es Ausnahmen, aber ich denke, die sind gezählt. […] Dies sind nur meine persönlichen Erfahrungen und meine Meinung. Es liegt sicher an mir, ich mag nun mal die Wesensart der Männer lieber als die der Frauen, vielleicht spiele ich deshalb so gerne? […]

Evelyn Marquardt per E-Mail

Wenn Deine Ausführungen korrekt sind, haben männliche Spieleredakteure mit Dir eine Menge gemeinsam: Unsere Bekannten und Verwandten halten uns ebenso für verrückt, weil wir Tag für Tag vor dem Computer hocken. Insofern kann ich Dich trösten: Laß Dich nicht beirren. In keiner Weise verstehe ich, daß Du Männer mehr magst als Frauen. Bei meinen Kollegen und mir ist es genau andersrum. Denn anders als im Tierreich, bei dem die Weibchen im Vergleich zu den Männchen meist so blaß aussehen wie Thomas Anders auf Sonnenbankentzug, sind die Damen im Fall Homo Sapiens eindeutig das schönere Geschlecht. Wer sich demzufolge als Frau zu Hause einen Mann hält, ist selbst

schuld. Mein Rat an die Damen: Setzen Sie Ihren Gatten oder Lebensabschnittsgefährten an einer Raststätte aus, dann bleibt Zeit für den Töpferkurs, die Seidenmalerei, das Fitneßcenter, das Telefon UND für den Computer.

Starkes Geschlecht

Die mangelnden Zuschriften von Damen kann ich Dir eindeutig mit Zeitmangel dieses starken Geschlechts erklären: Entweder verbringen die Armen ihre Stunden damit, sich wie Lara oder Rynn zu stylen (je nach Statur) und sich danach in das Abenteuer der Männersuche zu stürzen. Oder sie haben ein vermeintlich geeignetes Objekt gefunden und sind nun ständig beschäftigt, hinter dem in Beschlag genommenen PC auf das Freiwerden desselben zu lauern (die Rede ist vom Computer, nicht vom Mann). Wenn sie vom stundenlangen Warten genug haben (beim Computerspielen sind die Männer ja plötzlich ausdauernd) düsen die Frauen in ihrer Not in ein Internet-Cafe. [...] Nach der kräftigen Finanzspritze für das Internet-Cafe [...] müssen diese bedauerlichen Geschöpfe [...] die Hausarbeit verrichten. Danach können sie sich gerade mal spielende ein bis zwei Stunden in den Schlaf flimmern lassen, bevor sie im Morgengrauen zur Arbeit aufbrechen [...]. Du siehst also, es gibt zwingende Gründe für die mangelnden Zuschriften – und diese liegen keinesfalls an den Redakteuren. ;-)

„Loreen" (Realname ist der Redaktion bekannt)

Dir ist schon klar, daß ich Deinen Brief nur wegen des letzten Satzes veröffentlicht habe, oder? Dein Bild von der einerseits schwer beschäftigten und andererseits bedauernswerten Frau und dem Mann, der nur als „Objekt" für den Jagdtrieb des überlegenen Weibes taugt, ist mir zu überzogen. So geht's ja nicht. Was soll die süffisante Andeutung, Männer seien nur beim Computerspielen ausdauernd? Wo denn nicht? Männer sind nützlich, jawohl. Sie sind in allen wichtigen Bereichen ausdauernd: Sie können beispielsweise stundenlang Fußball schauen, im Wirtshaus hocken, ihr Auto waschen, über Frauen reden oder im Wirtshaus hocken, über Frauen reden, Fußball schauen, im Wirtshaus hocken, ihr Auto waschen oder ihr Auto waschen, über Frauen reden oder auch im Wirtshaus hocken. Kurz: Sie sind ausdauernde, kreative Wesen mit äußerst variantenreichen Interessen.



Gentechnik

Die Liebe am Spiel steckt wohl zum Teil in irgendwelchen geheimnisvollen Genen (Männer haben sicher ein paar mehr davon). [...] Warum es in meinem Alter (36) wenige Frauen mit dem Hang zur Technik gibt, weiß ich nicht genau. Sicher eine Frage der unterschiedlichen Erziehung „damals" von Mädchen (Haushalt) und Jungen (Technik). [...] Inzwischen wächst ja eine New Generation heran. Beim Chatten im Internet sind die Mädels fast genauso stark vertreten wie die Jungs. [...] Toll, daß es so manche Heldin (Lara, Rynn) geschafft hat, die Weiblichkeit wenigstens auf statt vor dem Bildschirm zu vertreten. [...] Computerabstürze gehören dazu, da setzt man eben zur Not das Betriebssystem neu auf. Die Installation von Software ist kinderleicht und vor der Hardware Angst zu haben, ist Dank Plug and Play eigentlich grundlos. Lustig ist auch, das meine E-Mails oft mit „Sehr geehrter Herr" beantwortet werden! [...] Ich denke, daß sich das Thema in ein paar Jahren von selbst erledigt, wenn in allen Schulen Computer zum Unterricht gehören. [...]

Heike Nikolaus per E-Mail

Als ich diesen Brief gelesen hatte, fragte ich mich, ob eventuell das Y-Chromosom des Mannes für dessen Spieltrieb verantwortlich ist. Schließlich haben Frauen kein solches Teil, sondern zwei X-Chromosomen. Diese vage Erinnerung an irgendeine Biologiestunde in grauer Vorzeit stürzte mich in eine tiefe Depression. Einerseits geschah dies, weil das bedeuten würde, daß den Herren, da sie ja nur ein einziges X-Chromosom besitzen, irgendetwas fehlen muß. Sie wurden also von der Natur benachteiligt, falls das Y-Chromosom tatsächlich nur die im Grunde überflüssige Funktion eines Spieltrieb-Gens erfüllt. Das finde ich alles andere als fair! Andererseits erfaßte mich das Gefühl grenzenloser Leere, weil ich einmal mehr feststellen mußte, daß meine Schulzeit scheinbar spurlos an mir vorübergezogen ist. Denn eigentlich habe ich (wie von Astrophysik und Mathe/siehe vergangene Ausgabe) keinerlei Ahnung von tiefgreifender Biologie. Deshalb hätte ich nicht über irgendwelche Chromosomen schwafeln können. Einziger Trost war der Leitsatz meines alten Kumpels Konfuzius („Man muß nicht alles wissen. Man muß nur wissen, wo man nachschauen muß.") und die Hoffnung, manchem Schüler vielleicht bei der nächsten Bioprüfung zum Thema Vererbungslehre geholfen zu haben.

Erziehungssache

Die Frage, warum die meisten Frauen keine PC-Spiele mögen, sollte man vielleicht in der Freundin oder Bild der Frau erörtern, nicht in einem Magazin, das von PC-Spieler(innen) gelesen wird. Das gleiche Problem gibt es auch bei Rollenspielen und anderen „Männerdomänen". Vielleicht sind viele Frauen durch die eigene Erziehung (Vernunft, Verantwortungsbewußtsein gegenüber Kindern usw.) und den Druck der geschlechtsspezifischen Verhaltensmuster nicht in der Lage, ihren Spieltrieb so auszuleben, wie es den

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.
Ihre PC-Action-Redaktion

Männern als Ausgleich für ihren Berufsstreß zugestanden wird. Ich (32) […] habe simple Gründe, Computer zu spielen: Spiel, Spaß, Spannung. […]

Petra Fischedick per E-Mail

Ja, ich glaube auch, daß die Erziehung eine wichtige Rolle spielt – vielleicht neben der Tatsache, daß Frauen aus irgendeinem Grund nicht so wettbewerbssüchtig sind und sich wegen ihres Wesens lieber direkt mit Menschen auseinandersetzen, statt mit seelenlosen Maschinen. Wenn sie zocken, dann überwiegend Adventures und Strategicals. Dazu lieferte mir Leser David Wagner einen plausiblen Grund. David nutzte offensichtlich seine elfjährige Schwester als Forschungsobjekt: „Sie beschäftigt sich lieber mit dem konstruktiven Aufbau einer eigenen Welt, anstatt zu zerstören, das liegt wohl in der Natur der meisten Mädchen." Vielleicht haben Frauen uns Männern hier was voraus. Es wäre immerhin eine Erklärung, was das zweite X-Chromosom betrifft (vgl. Brief „Gentechnik").

Schnuckelig

Auf Ihren verweifelten Aufruf an alle weiblichen Leser dachte ich mir: Schreib' dieser armen, gepeinigten Seele doch mal! Ja, und hier bin ich! Ich bin wirklich ein Mädchen, 17 Jahre jung, und wenn mein Vater „Wo ist meine neueste PC Action?" schreit, bin ich meist die Schuldige. […] Außerdem habe ich noch eine Bitte an Sie, oh anbetungswürdiger Leserabwimmler Fränkel. Sagen Sie Ihrem mindestens genauso geehrten Kollegen Geltenpoth die folgenden Dinge: 1. Er soll zurücknehmen, was er über Might & Magic IV und V gesagt hat, sonst weine ich! 2. Er sieht echt schnuckelig aus. 3. Er soll bei Rollenspielen bleiben (denn sie sind das einzig Wahre) und nicht diese C & C-Grausamkeiten unterstützen. […]

Susanne Heumesser
per e-Mail

1. Du kannst schon mal losheulen. „Es ist einfach Fakt, daß *Might & Magic IV* und *V* nix besonderes gewesen sind, und deshalb nehme ich das nicht zurück", sagt er beinhart. 2. Ich hab' ausgerichtet, daß er schnuckelig ist und konnte darauf hin eine enorme Rötung auf den Wangen feststellen. Sein Kommentar: „Kein Kommentar." Nebenbei: Weil der Kollege erst mit Erscheinen der vorliegenden Ausgabe feststellt, daß ich dieses private Thema hier auf den Leserbriefseiten breittrete, freue ich mich schon jetzt teuflisch auf die Reaktion. 3. Geltenpoth wird zwangsläufig hin und wieder ein Strategiespiel zocken müssen, weil er mit den paar Rollenspielen, die hin und wieder erscheinen, nicht mal einen Halbtagsjob ausfüllen könnte.

Männersache

Um das Wichtigste gleich vorwegzunehmen: Ich habe das Rätsel um Kane gelöst. […] Nun, gespielt hab' ich C&C 3 noch nicht. Aber alle Indizien sprechen dafür: Kane ist tot und die Person, die wir im Video und auf all den Bildern sehen, ist eindeutig … eine Frau! Nun ist der Hase aus dem Sack. Eine Frau, die sich durch plastische Operationen zum Kane hat umbauen lassen. Damit wäre auch das Rätsel um die höhere Stimme gelöst. Und außerdem: Wie hätte es Kane (oder vielleicht eher Kanina) sonst als Covergirl auf Euer Titelblatt schaffen können? […]

Björn Bäring per E-Mail

Wir hatten einen Mann auf dem Cover der Ausgabe 9/99? Bis mich einige Leser(innen) darauf hingewiesen haben, dachte ich, daß das zarte, bärtige und glatzköpfige Wesen eine ehemalige Schwimmerin aus dem Kader der DDR-Olympiamannschaft ist. Mein werter Chef Müller bestätigte mir jedoch auf Nachfrage, daß es sich tatsächlich um Kane handelt. All denen, die sich über unseren Quoten-Mann gewundert haben, sei gesagt: Herr Ober-NOD schaffte es deshalb aufs Cover, weil zu diesem Zeitpunkt das Thema *C&C Tiberian Sun* in aller Munde war. Besondere Spiele erfordern besondere Maßnahmen.

[…] Ich find' Euch richtig gut, aber da keiner perfekt ist: Erstens sind Eure angegebenen Hardweranforderungen etwas zu hoch. Bestes Beispiel: Ich besitze einen AMD K6-2 300 mit 128MB RAM und einer Banshee 3Dfx-Karte (16 MB). Bei Descent 3 schreibt Ihr, daß das Spiel kaum spielbar ist. Das läuft bei mir genauso flüssig wie Outcast mit höherer Auflösung (also sehr flüssig). Zweitens: Dieses blöde Rumgemache mit den Bildern pro Sekunde ist wirklich zum […]

Nico Wirtz per E-Mail

Unsere Angaben fallen einerseits so aus, weil wir für den Prüfstand alle Details einschalten. Andererseits stellen wir hohe Ansprüche: Nur die minimale Bildwiederholfrequenz dürfte für einen Spieler interessant sein, nicht die durchschnittliche. Was für einen Sinn macht eine mittlere Rate von 30 Bildern pro Sekunde, wenn die Hälfte der Zeit die Performance nur bei 15 liegt? Bei Ego-Shootern legen wir noch höhere Maßstäbe an, weil der flüssige Ablauf bei hektischen Bewegungen sich beispielsweise darauf auswirkt, wie gut der Spieler zielen kann. Soweit die Auskunft aus unserem Techniklabor. Meine unqualifizierte Erklärung (Wenn jemand besoffen ist, merkt er seine Leistungsbußen nicht zwingend, trifft aber das Schlüsselloch der Haustür ungleich schwieriger als im Normalzustand) erspare ich der Welt.

Ich mein' ja nur

Der Fluch neuer 3D-Features

Neue 3D-Features von Grafikkarten sind schon was Feines. Sie sorgen dafür, daß Spiele ein Stück schöner und realistischer werden. Saharaähnliche Landschaften werden zum Garten Eden aufgemotzt, altmodisch wirkende Spielerfiguren glänzen wie frisch gebohnert und 3D-Gebäude der Marke „Ostzone" mutieren zum rundumrenovierten Penthouse mit Südlage. So steht es zumindest in den Theorie-Büchern der Marketingexperten. In der Praxis sieht es so aus, daß zwischen der Ankündigung eines neuen 3D-Features und der breiten Umsetzung in Spielen Monate oder sogar Jahre liegen. So wird Anti-Aliasing (Kantenglättung) immer noch höchst stiefmütterlich behandelt, obwohl sogar der V2-Chip damit klarkommt. Die Texturenkompression S3TC ist nun schon in der zweiten Chip-Generation von S3 am Markt; der Spiele-Support läßt immer noch auf sich warten. Und wann die ersten Spiele mit Hardware T&L oder T-Buffer (siehe rechts) kommen, steht noch in den Sternen. Bei den ultrakurzen Lebenszyklen von Grafikkarten haben Chip-Hersteller kaum genügend Zeit, um Spiele-Programmierer von der Vorteilhaftigkeit eines neuen 3D-Gags zu überzeugen. Und schließlich doktern einige Entwickler bis zu zwei Jahren an ihren Titeln herum. Was wir daraus lernen können? Niemals eine bestimmte Grafikkarte allein wegen brandneuer 3D-Features zu kaufen, da meist erst deren Kartennachfolger in entsprechenden Spielen glänzen können.

Rage Fury Pro

Grafikchip **ATI poliert die Fury-Reihe auf**

Die Antwort von ATI auf V3 und TNT2 Ultra lautet Rage Fury Pro. Die ab November erhältliche Grafikkarte wird mit einigen Hardwareverbesserungen ausgerüstet, um bestehende Geschwindigkeitsnachteile auszugleichen. So wird der Chip deutlich höher getaktet sein (ca. 150 MHz im Vergleich zu 103 MHz), außerdem sorgt eine zweite Setup-Engine für eine optimierte Dreiecksverarbeitung. Dadurch wird die Rage Fury Pro deutlich besser mit der CPU-Leistung skalieren. Die eigentliche Überraschung: ATI spendiert dem neuen Aushängeschild die hardwareseitige Texturenkompression nach DirectX-Norm (auch als S3TC bekannt). Damit dürfte die Akzeptanz von S3TC bei Spieleentwicklern deutlich zunehmen. Das Interface der Fury Pro ist zu AGP2X und AGP4X kompatibel, so daß entsprechende Karten in allen Motherboards laufen. Sollte ATI seine Fury-Treiber ebenfalls verbessern, dürfte der Beschleuniger zur Konkurrenz aufschließen können.

Info: ATI, 089-66515-0 (www.ati.com)

Die Rage Fury Pro wird von einem Aktivkühler verschönert.

GeForce 256 und Napalm

Grafikchip **Woran 3dfx und nVidia arbeiten**

Auf der Cover-CD

GeForce 256 lautet das neue Chip-Aushängeschild von nVidia. Es wird optimal auf DirectX 7 und AGP 4X ausgerichtet sein.

Noch dieses Jahr wollen 3dfx und Nvidia ihre nächste Grafik-Generation veröffentlichen. „Napalm" (Voodoo4) gegen „GeForce 256" (TNT3) – so heißen die Chip-Kontrahenten für die nächste Schlacht um den Grafikthron. Klar dürfte sein, daß Elsa, Guillemot, Creative Labs und Asus GeForce-256-Boards machen. Die Besonderheiten des neuen Nvidia-Chips sind auf die Zukunft gerichtet (DirectX 7 und AGP 4X). So wird der GeForce 256 Transformation&Lightning (T&L) und Cube Environment Mapping (ultrarealistische Reflektion der Umgebungen) hardwareseitig beherrschen. Grafikkarten mit Hardware T&L sollen die CPU von der Geometrie-Transformation und Ausleuchtungsaufgaben entlasten und damit Potentiale für eine bessere künstliche Intelligenz schaffen. Außerdem soll der GeForce 256 durch schnelle Schreibbefehle die beste Implementierung des AGP-4X-Modus bieten. 3dfx setzt unter anderem den T-Buffer dagegen, der vor allem drei Effektbereiche ermöglicht: Spacial Anti-Aliasing (Kantenglättung), Motion Blur (Bewegungsunschärfe) und Depth of Field (Tiefenwirkung). Hinter diesen Spezialbegriffen verbirgt sich das Bemühen, kinoähnliche Spezialeffekte auch in Spielen in Echtzeit zu ermöglichen. Der T-Buffer macht dabei nichts anderes, als gerenderte Bilder vor der Ausgabe auf dem Monitor so oft miteinander zu kombinieren, bis der gewünschte Effekt erreicht ist. Der Pferdefuß: Spiele müssen diese Techniken auch unterstützen.



Der T-Buffer in Aktion mit Kantenglättung, Bewegungsunschärfe und Tiefenwirkung.

Info: 3dfx (www.3dfx.com), **Nvidia** (www.nvidia.com)

Savage4 Xtreme

Grafikchip **S3 bohrt seinen aktuellen Grafikchip auf**

Wie ATI (Rage Fury Pro) bringt auch S3 noch dieses Jahr eine aufgebohrte Chipversion heraus. Noch vor der neuen Grafik-Generation (Savage 2000) erscheint Mitte September der Savage4 Xtreme, der unter anderem auf der Stealth III S540 Extreme von Diamond verbaut wird. Das gute Stück arbeitet mit 166-MHz-Chip- und Speichertakt (Savage4: 125/143 MHz) und soll vor allem im OpenGL-Bereich deutlich zulegen. Auf Sharkyextreme findet man die passende Vorschau. Die Benchmarkwerte des Beta-Boards deuten darauf hin, daß Savage4-Boards weiterhin in 1.024x768 einbrechen.

Info: S3, www.s3.com; **Sharkyextreme**, www.sharkyextreme.com



Die S3TC-Hoffnungen von S3 liegen unter anderem auf Unreal Tournament. Wie gut die Programmierer die Texturkompression umsetzen, ist noch offen.

3D Revelator

3D-Brille **Elsa macht den Weg frei für die Konkurrenz**



Zur IFA 99 in Berlin hat Elsa die 3D-Brille Revelator noch einmal mit großem Aufwand präsentiert. Dazu passend hat Elsa den Revelator-Treiber für andere Grafikkarten freigegeben, um eine breitere Basis zu schaffen. Laut Hersteller sollen alle TNT- und TNT2-Beschleuniger von Diamond (V550, V770, Ultra) und Creative Labs (Graphics Blaster Riva TNT, Riva TNT2, Ultra) mit den Revelator-Treibern funktionieren. Dann muß der Anwender aber leider auf die Tools von Diamond und Creative Labs sowie auf den eventuell vorhandenen TV-Ausgang verzichten. Außerdem bietet dieser Treiber kein eigenes Menü, um 3D-Optionen zu verändern. Die Treiber können wir Ihnen leider nicht auf der Heft-CD mitliefern, da uns Elsa keine Freigabe dafür erteilt hat. Die Preise für die beiden Revelator-Versionen wurden im übrigen etwas nach oben korrigiert. So kostet die kabellose Infrarot-Brille knapp 180 Mark, die Kabelvariante liegt bei 130 Mark. **Info: Elsa, 0241-6065112** (www.elsa.de)



Mit neuer Verpackung rührt Elsa erneut die Werbetrommel für die ausgezeichnete 3D-Brille Revelator.

Erazor III Pro

Grafikchip **Elsa verbaut verbesserten TNT2-Chip**

Das Herz der neuen Erazor III Pro von Elsa bildet der TNT2-Pro-Chip von nVidia (auch als TNT2 A bekannt). Der TNT2 Pro wird in 0.22 Micron (statt bisher 0.25 Micron) gefertigt und erlaubt eine höhere Taktrate (mindestens 140 MHz) bei gleichzeitig verminderter Wärmeabgabe. Elsa übernimmt den Pro in die laufende Erazor-III-Produktion. Mit einer Taktrate von 143/166 MHz (Chip/Speicher) liegt die Erazor III Pro leistungsmässig zwischen der alten Erazor III (125/143) und TNT2 Ultra Karten (150/183). Durch den Lüfter läßt sich die Karte mittels Overclocking leicht auf Ultra-Niveau heben. Preislich liegt die Pro auf dem Niveau der Vorgängerversion (knapp 400 Mark ohne Videofunktionen, 480 Mark mit Video In/Out). Ebenfalls neu ist die Einstiegskarte Erazor III LT mit TNT2 M64. Bei dieser TNT2-Version ist ähnlich wie beim Vanta die Busbreite von 128 Bit auf 64 Bit (und damit auch die Performance) reduziert. **Info: Elsa, 0241-6065112** (www.elsa.de)



Die E III Pro basiert auf einer schneller getakteten TNT2-Version und löst die alte E III ab.

Hardware-Happen

Der Grafikkartenmarkt wird überschaubarer. Laut zahlreichen Internet-Berichten soll der Kartenpionier Hercules nach 17 Jahren seine Pforten schließen. Selbst Intel reduziert seine Grafik-Ambitionen deutlich. Man will nur noch integrierte Grafikchips bauen (z.B. für den i810-Chipsatz), die für den Endkundenmarkt vorgesehenen Intel752 und Intel754 werden nicht erscheinen. Info: Intel, www.intel.de

3Com senkt die Preise für seine U.S. Robotics Modems deutlich. So kostet das 56K Faxmodem nur noch 149 anstatt 199 Mark. Info: 3Com, 089-250000 (www.3com.de)

Intel bohrt den Celeron im neuen Jahr auf. Auf Basis der Coppermine-Technologie wird der Celeron nächstes Jahr mit 100 MHz Systembus (bisher: 66 MHz) sowie dem Multimedia-Befehlssatz ISSE (Internet Streaming SIMD Extensions) aufgerüstet. Info: Intel, www.intel.de

Everglide

Mauspad **Die Mausunterlage für High-End-Zocker**

Typische Maus-/Keyboard-Spieler kennen das Problem. Kaum hat man sein Mauspad mühsam von Verschmutzungen befreit, hängt schon die nächste Speckschwarte an der Nagerunterlage. Die Maus läßt sich kaum noch vernünftig steuern, wodurch die nächste *C&C3*- oder *Q3A*-Partie zum Nervenzerrer mutiert. Die Lösung für dieses alltägliche Drama lautet Everglide. Das frisbeeartige Mausfundament besitzt eine spezielle Hartplastik-Oberfläche, die Verschmutzungen weitgehend verhindert und den Zocker wahrlich dahingleiten läßt. Der Übergang vom normalen Pad zum Everglide ist im ersten Moment gewöhnungsbedürftig, da sich die Mausempfindlichkeit stark erhöht. Mit etwas Übung sind jedoch höchst präzise Mausmanöver möglich. Etwas störend ist die vergleichsweise hohe Unterlage, weshalb man das Pad besser nur zum Spielen einsetzt. Der Mauspad-Killer kostet ca. 30 Mark. **Info: IndiWEB, 0521-8009376** (www.everglide.de)



Mit dem Everglide-Mauspad stellen Sie die Spiele-Weichen auf Sieg.

Lenkraketen

Wenn Microsoft neue SideWinder-Knüppel und IntelliMäuse ankündigt, dann spitzen Hardware-Freaks die Lauscher und Sparschweine flüchten in die dunkelste Ecke. Kann die neue Controller-Mannschaft des Software-Giganten mit der illustren Konkurrenz mithalten? Wir lüften den Schleier der Herbstkollektion von Microsoft.

Aller guten Dinge sind drei. Dieses Sprichwort scheint Microsoft für die herbstlichen Neuheiten verinnerlicht zu haben. Drei neue SideWinder-Werkzeuge, drei neue Mäuse, drei neue Keyboards. In PC Action erfahren Sie deutschlandweit zuerst, wie sich die sehnlichst erwartete IntelliMouse Explorer bei der Mausarbeit schlägt. Außerdem können wir die Testpremiere des SideWinder Game Pad Pro vermelden, das berechtigten Anspruch auf den Gamepad-Thron anmeldet.

Maus macht mobil

Die IntelliMouse Explorer ist ein echter Blickfang, der die Mäusewelt revolutionieren wird. Schon allein die silberfarbene Lackierung sorgt dafür, daß das Klischee der grauen PC-Maus ins Wanken gerät. Sieht man den brandneuen Nager darüber hinaus in Aktion, werden auch skeptische Betrachter angesichts des Rotlicht-Spektakels mitgerissen. Keine Frage: Die Explorermaus sieht einfach ultracool aus. Doch bietet sie wirklich derart grundlegend neue Techniken, daß das bisherige Mäuschen ausgedient hat? Fakt ist, daß Microsoft die IntelliMouse Explorer als neues Flaggschiff ansieht, so daß die bisherige Vorzeigemaus IntelliMouse Pro weichen muß. Die hochgelobte IntelliEye-Technik kommt jedoch nicht nur beim High-End-Modell zum Einsatz, sondern auch beim Neuzugang namens IntelliMouse mit IntelliEye. Während das Explorer-Modell für 130 Mark in die Mausefalle geht, sind beim kleinen Bruder immerhin noch 110 Mäuse fällig. Spieler sollten die 20 Mark Aufpreis auf jeden Fall investieren, da Sie dafür zwei weitere Funktionstasten und das coole Design als Gegenleistung erhalten. Als Anschlüsse werden bei beiden IntelliEye-Geräten USB (125 Impulse pro Sekunde) und PS/2 (100 Impulse/s) angeboten.

Mit Speck ...

Fängt man bekanntlich Mäuse. Und investitionsbereite Spieler mit einer satten Featuresliste. Feature Nr. 1: Die IntelliMouse Explorer kommt ohne Mausball aus. Das bedeutet: Nie wieder den Innenraum von Mäusen sauber machen oder die Kugel von Chipsresten befreien. Die Explorermaus ist weitgehend stubenrein und muß nur gelegentlich an den vier Aufliegepunkten gereinigt werden. Feature Nr. 2: Die Zaubermaus benötigt kein Mauspad mehr. Das heißt: Nie wieder Mauspads desinfizieren oder von Speckschwarten säubern. Sofern Sie den Schreibtisch einigermaßen sauber halten, kommt der Explorer-Nager damit problemlos zurecht. Ausnahme: Glasscheiben und sonstige reflektionsarme Untergründe (z.B. das Everglide-Pad). Feature Nr. 3: Die Microsoft-Maus hat fünf programmierbare Tasten und ein Scroll-Wheel. Für Windows-Anwendungen bedeutet dies die volle Funktionsbreitseite und flottes Arbeiten. Der Spieler muß sich noch etwas gedulden, um alle fünf Tasten direkt in seinen Lieblingstiteln genießen zu können. Feature Nr. 4: Stichwort Edel-Verarbeitung. Wer einmal das himmlische Scroll-Wheel bedient oder die Maustasten 1-3 gedrückt hat, will sich nie wieder mit schwergängigen Knopfkalibern zufriedengeben. Feature Nr. 5: Ha-

Maus-Spiele

Microsoft will alle Top-Titel des Jahres mit direkten Support für 5-Tasten-Mäuse an den Start bringen. Hier eine Auswahl der Spielekracher.

Strategie:
Command&Conquer 3
Homeworld
Age of Empires 2

Action:
Unreal Tournament
Quake 3 Arena

Rollenspiel:
Diablo 2
Vampire
Anachronox

Die Tasten 1 bis 3 und das Wheel sind sehr angenehm zu bedienen.

Die Tasten 4 und 5 werden mit dem Spieledaumen ausgelöst.

Die rote Leuchte meldet: Mauseinheit einsatzbereit!



Die Miniatur-Kamera (oben) macht Schnappschüsse von der Oberfläche, die vom Infrarotlicht (unten) angestrahlt wird.

ben wir schon den Coolness-Faktor des Designs erwähnt?

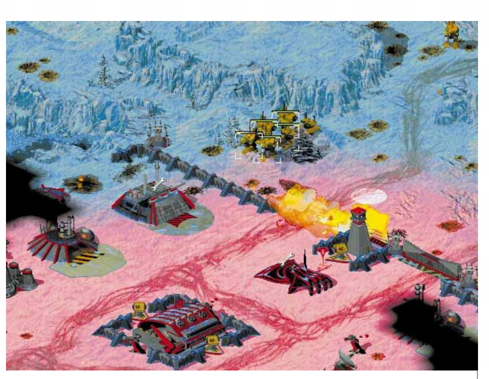
Sendung mit der Maus

Die IntelliMouse Explorer verzichtet weitgehend auf bewegliche Teile wie Mausball oder Zahnräder, was Präzision und Lebensdauer erhöht. Anstelle der althergebrachten Mechanik kommt eine winzige Digitalkamera zum Einsatz, die 1500 Bilder pro Sekunde knipst. Damit der Starfotograf die aktuelle Oberfläche besser erkennt, leuchtet ihr ein Infrarotlämpchen den Weg. Ein Prozessor vergleicht die derart angestrahlten Bilder und entscheidet, welche Positionsveränderungen vorgenommen wurden. Auf diese Weise arbeitet die Explorermaus nicht nur in der Theorie, sondern auch in der Praxis präzise. Die Unterschiede zwischen ihr und der IntelliMouse Pro sind jedoch weniger in der Präzision als im Design zu sehen. Der neue Mauskönig ist noch ein gutes Stück breiter und länger als die Pro und liegt deshalb auch deutlich besser in der Hand. Selbst bei kleinen Handkalibern schmiegt sich die Explorer hervorragend an. Und schließlich sind da noch die zwei Zusatz-Tasten, die über Umwege in jedem Maus-Spiel nutzbar sind.

IntelliPoint&Klick

Wieder mit dabei ist die bewährte IntelliPoint-Software – diesmal im Gewand der Versionsnummer 3. Mit ihrer Hilfe kann der Mausartist dem umfangreichen Tastenarsenal passende Funktionen zuweisen und wichtige Optionen wie Sensitivität und Beschleunigung variieren. Mit dieser Hintergrundeinstellung gestählt, ging es an den ultimativen Spiele-Härtest: *C&C 3* und *Unreal Tournament*. Beide Titel unterstützen 5-Tasten-Mäuse, was bei *C&C 3* einen strategischen Vorteil bedeutet. So kann man das Anwählen von Team 1 und 2 auf die Tasten 4 und 5 legen, was sich in hektischen Schlachten als vorteilhaft erweist. Alternativ sind auch Reparaturvorgänge oder das Zentrieren über der Basis sinnvolle Belegungen. Bei *UT* macht die Waffenwahl oder das Springen und Ducken Sinn für Programmierübungen. In allen getesteten Spielen konnten wir dabei keine besonderen Vorkommnisse feststellen. Nur bei einer Mischung aus extrem geringer Mausempfindlichkeit und extrem hektischen Bewegungen hat die Explorer-Maus manchmal Orientierungsprobleme. Bei unserem Testnager kam es darüber hinaus vor, daß man unabsichtlich die Buttons 4 und 5 bediente. Der Grund: Wenn man mit dem Daumen zu stark gegen das Gehäuse drückte, wurden die darunterliegenden Ausläufer der Buttons mitausgelöst.

Thilo Bayer

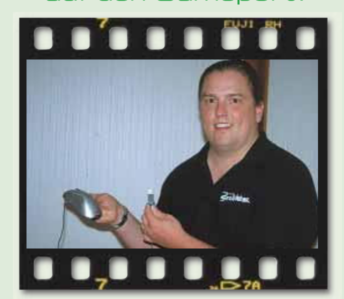


C&C 3 ist das erste Spiel, das die fünf Maustasten der IntelliMouse Explorer ohne Umwege direkt anspricht. Der Vorteil: schnelle Reaktionsmöglichkeiten und verringerter Tastaturbedarf.

Interview

Wir sprachen mit Brett Schnepf, dem „Hardware-Evangelist" von Microsoft, über abgefahrene Steuerdesigns und den Controllermarkt.

» Spieler haben einfach keine Lust mehr auf den Gameport. «



Brett Schnepf, Developer Relations Manager Microsoft

PC ACTION Alle neuen SideWinder-Controller sind USB-only. Ist der Markt denn dafür bereit?

Brett: Zumindest in den USA wollen die Händler nur noch USB-Geräte. Aber auch die Spieler haben USB verinnerlicht; sie haben einfach keine Lust mehr auf den Gameport und seine Einschränkungen. Leider gibt es noch einige Spiele, die stur nur den ersten Controller in der Systemsteuerung aktivieren. DirectX 8 wird jedoch den „Semantic Mapper" vorstellen, der weitgehende Freiheiten bei der Kombination von Controllern ermöglicht.

PC ACTION Bist Du der Ansicht, daß versierte Maus-/Keyboard-Spieler zum Dual Strike überlaufen?

Brett: Eher nicht. Thresh spielt seit drei Jahren mit Maus und Keyboard, und er wird das sicherlich nicht aufgeben. Das wäre so, als würde man Mario Andretti bitten, seinen Wagen zu wechseln. Aber 20-30 Prozent der *Quake*-Spieler spielen mit Gamepad oder Joystick. Diese Zocker und Genre-Neueinsteiger sind unsere Zielgruppe. Es ist einfach cool, sich im Stuhl zurückzulehnen und mit einem einzigen Controller den Single-Player-Modus von *Half-Life* oder *Q2* durchzuspielen.

PC ACTION Wann werden wir Spiele-Keyboards von Microsoft sehen? Und wann wird es Microsoft-Mäuse mit Scroll-Wheels für die X- und Y-Achse geben?

Brett: Räusper (grinst). Dazu muß DirectX natürlich die Grundlagen liefern. Aber vielleicht wird ja eines der neuen Produkte im nächsten Jahr Abhilfe schaffen?

Kommentar

Thilo Bayer

Die Bewertung von PC-Mäusen ist ein höchst subjektives Unterfangen – da beißt die Maus keinen Faden ab. Der eine mag sie flach, der andere breit, der dritte hoch. Deshalb wird es wohl nie die Übermaus geben, die alle Geschmäcker gleichermaßen trifft. Doch was Microsoft mit dem Explorer-Mäuschen abliefert, schrammt bei mir nur haarscharf am Idealzustand vorbei. Nie hatte ich ein derart gutes Spielgefühl, nie ging mir die Arbeit mit Word&Konsorten leichter von der Hand. So leid es mir für die hochkarätige Nager-Konkurrenz tut. Die IntelliMouse Explorer ist eine Killermaus, die durch ihre innovative Technik neue Kontroll-Dimensionen erreicht.

IntelliMouse Explorer

Hersteller:	Microsoft
Info-Telefon:	0180-5251199
Web-Site:	www.microsoft.com
Preis:	129 Mark
Stärken:	Tastenvielfalt, Software-Möglichkeiten, hohe Ergonomie
Schwächen:	Hoher Preis, Rechtshänder-only, Oberflächeneinschränkungn
Ausstattung:	1-2
Features:	1-2
Performance:	2+
Gesamturteil:	**1-2**

» Zaubermaus mit genialem Steuergefühl «

Preview-Premiere: SideWinder Dual Strike

Microsoft (0180-5251199) ist einmal mehr Vorreiter im Bereich der ungewöhnlichen Spielecontroller. Im nächsten Monat kommt das SideWinder Dual Strike für rund 130 Mark auf den Markt. Der abgefahrene Controller vereint die wichtigsten Eigenschaften von Gamepad, Maus und Tastatur und verfügt ausschließlich über einen USB-Anschluß. Um die gelenkige „KeyPadMouse“ zu steuern, benötigen Sie beide Hände, wobei die sechs Feuerknöpfe und zwei Trigger sehr leicht zu erreichen sind. Damit Sie in 3D-Spielen und Flugsims nicht den Kopf zu verlieren, gibt es außerdem noch einen übergroßen Acht-Wege Coolie-Hat. Ganz neu ist das gewöhnungsbedürftige Kugelgelenk in der Controller-Mitte. Dadurch hat der Dual Strike zwei zusätzliche analoge Achsen, über die Sie entweder die Maus („Freelook“) oder zwei Joystickachsen emulieren können. Wenn Sie die zwei Hälften also gegeneinander verdrehen, schaut Ihr Gordon Freeman beispielsweise in die gewünschte Richtung oder Ihr Rennwagen ändert die Fahrtrichtung. Der Funktionsumfang des gelenkigen Spiele-Bumerangs ist enorm. Im Treiber selbst können Sie zwischen zwei verschiedenen Betriebsmodi (Joystick und FX) wechseln und sogar die Todeszone und Geschwindigkeit des Mauszeigers einstellen. Läßt sich das Steuergelenk nicht mehr weiter nach rechts oder links drehen, setzt eine Art Joystick-Effekt ein. Die Ansicht dreht also munter weiter in die jeweilige Richtung, bis der Spieler wieder gegensteuert. Die Optionen lassen sich jederzeit in eigenen Profilen abspeichern. Gerade für Spiele wie *X-Wing Alliance*, *Star Wars Racer*, *Rogue Squadron* oder *Grand Prix 5000* dürfte das Dual Strike ideal sein, da der Spieler ein sehr gutes Steuergefühl entwickelt. 3D-Action-Einsteiger sollten ebenfalls probehalten, wenn sie mit Maus+Keyboard nicht klarkommen.

Im Mausmodus (FX) kann der Spieler Optionen wie Sensitivität oder Beschleunigung stufenfrei einstellen.

» Das Dual Strike ist sehr intuitiv. Man hat beim Star Wars Racer das Gefühl, seinen POD-Flitzer direkt zu steuern. Im Grunde ist es ein Joystick in einem anderen Gewand. «



Brett Schnepf, Developer Relations Manager Microsoft

Microsoft SideWinder Game Pad Pro

PC ACTION GOLD

Das SideWinder Game Pad ist für heutige Maßstäbe ein echter Dinosaurier unter den digitalen Daumenpads. Und trotzdem ist es auf unserer Pad-Hitparade immer noch unter den Top 3, was für die zeitlose Qualität des SideWinder-Vertreters spricht. Microsoft (0180-5251199) hat sich nun jedoch aufgerafft, seinen Golden Oldie durch ein zeitgemäßeres Produkt abzulösen. Das Game Pad Pro kostet 90 Mark und geht in einem für SideWinder-Verhältnisse untypischen silbernen Outfit an den Start. Auf den ersten Blick könnte man meinen, daß Microsoft gegen jeden Multifunktions-Trend nur ein banales Spieleklavier entwickelt hat. Doch weit gefehlt: Wo andere Anbieter die ganze Pad-Konstruktion mit Funktionsknöpfen bepflastern, setzt der Software-Riese einfach auf ein 2in1-Steuerkreuz. Die daumenschmeichelnde Lenkscheibe agiert je nach Spiel oder manueller Einstellung wie gewohnt digital oder optional analog. Im Digi-Modus interpretiert das Pad jeden Scheibendruck in eine Richtung als Bewegung, unabhängig von dessen Intensität. Im Analogbetrieb registriert das Game Pad Pro jedoch, mit welcher Stärke dieser Impuls ausgeführt wurde. Im Handgepäck mit dem reinen USB-Knüppel kommt eine Spezial-Software, die nicht mit der alten Game Device Software kompatibel ist. Sie erlaubt unter anderem das Erstellen eigener Spieleprofile (zusätzlich zu den 50 mitgelieferten), die Wahl zwischen digital und analog sowie die Justierung von Bewegungsbereich und Todeszone im Analog-Modus. Im Spielebetrieb überzeugt das Game Pad Pro in jeder Hinsicht. Im Kufen-Parcours von *NHL 99* werden erste Torerfolge schon nach wenigen Übungsminuten zur Tagesordnung. Und nie zuvor sind die Flitzer in *NFS 3* mit einem Gamepad so butterweich an den Leitplanken entlanggeschmirgelt – der Analogbetrieb, die Todeszoneneinstellung und ein (hoffentlich) gut gestählter Spieledaumen machen es möglich. Die neue Referenz in der Gamepad-Abteilung lautet schlicht und ergreifend SideWinder Game Pad Pro.

Thilo Bayer



Im Analogmodus kann der Daumenartist den gesamten Bewegungsspielraum und den inaktiven Steuerbereich definieren.

Stärken:	Sehr ergonomisch, Steuerkreuz alternativ analog und digital
Schwächen:	USB-Only, für ein Gamepad relativ teuer
Ausstattung:	2+
Features:	2+
Performance:	1-
Gesamturteil:	**1-2**

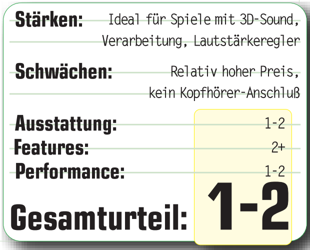
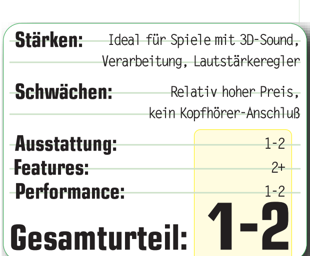
Ein Satz heiße Ohren

Was nützt die Soundkarte von Weltformat, wenn Sie ihr nur rauschende Plastikquader an die Seite stellen? Sie ahnen es: herzlich wenig. Deshalb wollen wir Ihnen heute einige spielwürdige Lautsprechersysteme vorstellen.

Creative Labs FPS2000 Digital

Creative Labs (089-9579081) ergänzt sein gut sortiertes Multimedia-Programm um ein neues Lautsprechersystem der High-End-Kategorie. Das FPS-2000 Digital verlangt dabei nach 400 Mark Antrittsgeld und bietet dafür ein Boxenset mit vier Lautsprechern (je 7 Watt) plus Subwoofer (25 Watt). Schwarz, breit, stark: So läßt sich der klanggewaltige Spielertraum am besten beschreiben. Der Bassist serviert ohne große Mühe satte Tieftöne, während die vier gleichwertigen Satelliten hervorragende dynamische Höhen entwickeln. Auch beim Design hat Creative Labs nicht geknausert: edle Verarbeitung, Standfüße für die Rear-Lautsprecher, ein separater Lautstärkeregler, Kabel ohne Ende. Besitzer einer echten Sound Blaster Live! (also nicht der Value) können über die Zusatzplatine sogar eine digitale Verbindung mit dem FPS2000 aufnehmen (was aber gar nicht notwendig ist). Leise Kritik: Einen Kopfhörer-Anschluß haben wir leider vergeblich gesucht.

PC ACTION GOLD

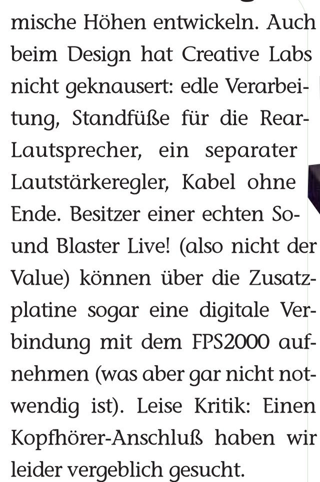



Stärken: Ideal für Spiele mit 3D-Sound, Verarbeitung, Lautstärkeregler

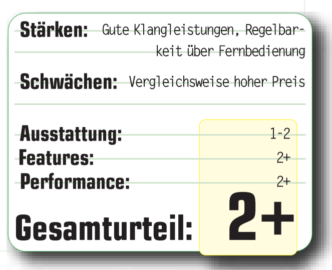
Schwächen: Relativ hoher Preis, kein Kopfhörer-Anschluß

Ausstattung:	1-2
Features:	2+
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

VideoLogic DigiTheatre



Neben seinem Engagement im Bereich DVD-Dekoderkarten („DVD Player") mischt VideoLogic (06103-934714) nun auch im Markt der Dolby-Digital-Systeme mit. Das DigiTheatre startet für rund 700 Mark seinen wattschwangeren Akustik-Auftritt und entspricht mit seiner Ausstattung der Dolby-Digital-Norm (= 5.1). Die Eckdaten der Heimkino-Anlage umfassen je 7,5 Watt Effektivleistung für alle fünf Satelliten sowie fette 25 Watt für den Subwoofer. Bei den Front-Quäkern sind die Hoch- und Mitteltöner getrennt und strahlen in unterschiedliche Richtungen ab. Jeder Lautsprecher ist über die mitgelieferte Fernbedienung regelbar, wobei der Subwoofer als Verstärker-Zentrale fungiert. Ein externer Dekoder übernimmt das Umwandeln analoger (Stereo oder Pro Logic) oder digitaler (Dolby AC-3) Sounddaten. Die Klangqualität des DigiTheatre wird auch anspruchsvollen Hörern genügen und sorgt für die richtige Soundkulisse bei DVD-Sessions.



Stärken: Gute Klangleistungen, Regelbarkeit über Fernbedienung

Schwächen: Vergleichsweise hoher Preis

Ausstattung:	1-2
Features:	2+
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2+**

Logitech SoundMan X2

Logitech (069-92032165) wirft gleich drei neue Lautsprecher der SoundMan-Reihe auf den Markt. Das X2-Modell repräsentiert die High-End-Variante und serviert zwei Satelliten mit je 8 Watt sowie einen Subwoofer mit knackigen 24 Watt Effektivleistung. 199 Mark soll der Hochgenuß für die Spielelauscher kosten; dementsprechend hoch ist die Erwartungshaltung der Testerohren. Und selbst verwöhnte Akustik-Freaks werden vom X2 nicht enttäuscht, da das Trio nicht nur schick aussieht, sondern auch für berauschende Musikeinlagen sorgt. Ob nun der blumentopfförmige Bassist gefordert wird oder der Hoch- und Mitteltonbereich zum Einsatz kommt. In allen Frequenzen sendet das X2 saubere Klänge am PC. Eine lange Kabelleitung und der auf dem rechten Satelliten plazierte Lautstärke-Knopf zeugen von einer durchdachten Funktionalität. Nur der auf die Subwoofer-Rückseite verbannte Kopfhörer-Anschluß ist unglücklich geraten.



Stärken: Sauberer Klang, lange Kabel, Stromspar-Modus

Schwächen: Versteckter Kopfhörer-Anschluß

Ausstattung:	2
Features:	2
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2**

Logitech SoundMan G1



Für 79 Mark geht der SoundMan G1 von Logitech (069-92032165) bei Ihnen daheim an den Start. Das Küken in der SoundMan-Linie tritt im Gegensatz zum X2 (oder dem an dieser Stelle nicht getesteten X1) ohne Bassist in den Lautsprecherring. Außerdem kommen die Satelliten nur auf vier Watt effektiver Leistung pro Brüllwürfel. Dafür hat Logitech seinen beiden Schützlingen größere Abmessungen spendiert, um den Baßbereich nicht ganz außen vor zu lassen. Außerdem befindet sich ein zusätzlicher Anschaltknopf auf dem rechten Satelliten. Das klangliche Ergebnis kann sich durchaus hören lassen, obwohl der SoundMan G1 nicht die gesamte Frequenz-Bandbreite des großen Bruders abdecken kann. Für Zocker, die nicht die höchsten Ansprüche an Tief- und Hochtoneinlagen haben, ist das G1 genau der richtige Spielkamerad. Verwöhnte Audio-Gesellen sollten einmal beim SoundMan X2 oder beim FPS2000 probehören.

Stärken: Gutes Preis-Leistungs-verhältnis, Stromspar-Modus

Schwächen: Kein Subwoofer, versteckter Kopfhörer-Anschluß

Ausstattung:	2-3
Features:	2-3
Performance:	2-
Gesamturteil:	**2-3**

Steuerfreiheiten

Ein Jahr nach der Freestyle-Premiere von Microsoft liefert auch Logitech ein Bewegungspad ab. Ob sich das Gamepad Extreme gegen die Freistil-Konkurrenz des Software-Riesen durchsetzt?

Langsam aber sicher kommt Bewegung in die Controller-Branche. Letztes Jahr um diese Zeit brachte Microsoft das erste ernstzunehmende Gamepad mit eingebautem Bewegungssensor auf den Markt. Da der Erfolg nicht ausblieb, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich auch andere Hersteller auf das Gebiet der bewegungsreichen Steuerung wagen würden.

Debütantenball

Der Sensordebütant aus dem Hause Logitech nennt sich WingMan Gamepad Extreme (WGE) und kostet 99 Mark. In dem bunten Karton finden Sie das Gamepad, ein USB-Adapterkabel, die WingMan-Software und eine 3-Level-Version von *Rogue Squadron*. Das Funktionsarsenal des Pads umfaßt acht programmierbare Knöpfe, ein digitales Steuerkreuz und einen eingebauten Bewegungsmelder, den der Hersteller „G-Force Tilt" nennt. Durch diesen können Sie ihre Spielfiguren nicht nur wie gewohnt mit dem Steuerkreuz lenken, sondern auch per Lageänderung des Controllers. Im Tilt-Modus bewegt sich Lara Croft nach vorne, wenn Sie das Gamepad in Richtung Boden neigen. Ein Rennwagen oder Raumschiff kann auf diese Weise körperbetont durch die Neigung beschleunigt, gebremst und gelenkt werden. Die Verarbeitung der Feuerknöpfe hat uns jedoch nicht ganz überzeugt.

Konservatives Design

Beim Design greift Logitech auf Bewährtes zurück. So basiert das Gamepad Extreme auf dem WingMan Gamepad, das wir in PCA 2/99 gestetet haben; lediglich die Schalter und Griffe wurden farblich verändert. Die neuen transparenten Elemente verleihen dem Pad auf jeden Fall ein wohltuend flippiges Aussehen. Angeschlossen wird das Pad wie üblich an der Soundkarte oder per Adapter am USB-Port. Die Installation verlief in beiden Fällen ohne Probleme, so daß wir uns sofort einigen Praxistests widmen konnten. Zunächst testeten wir den Tilt-Modus des WGE mit *Rogue Squadron*. Durch das flache Design gleicht das WGE seine fehlende physikalische Nullstellung besser aus als das Freestyle-Pad. Auf diese Weise läßt sich der X-Wing in der Vogelperspektive steuern wie ein Auto auf Schienen. Aus der Cockpitsicht lassen sich schnellere Manöver allerdings deutlich schwerer vollziehen. In *Motocross Madness* arbeitet der Logitech-Drücker ebenfalls sehr gut. Selbst bei verschlungenen Strecken oder hektischen Verfolgungsjagden bleibt der Fahrer mit etwas Übung brav auf der Strecke. Bei mehreren Testspielen ist uns aufgefallen, daß die Steuerung der Spielmenüs im Sensormodus schwierig zu bewältigen ist. Der Cursor sprang oft auf einen benachbarten Menüpunkt, so daß wir regelmäßig Tastatur oder Maus bemühen mußten.



Rogue Squadron ist ein exzellentes Freistil-Spiel. Da macht die TIE-Fighter-Jagd gleich doppelt so viel Spaß.

Steuervergleich

Auch im Digitalmodus überzeugt das Logitech-Pad. Die Feuerknöpfe sind gut plaziert, das Steuerkreuz leicht zu erreichen und selbst nach längeren Spielen schmerzen die Daumen nicht. Beim direkten Vergleich zwischen dem Freihand-Flaggschiff von Microsoft und dem WingMan Gamepad gibt es keinen eindeutigen Sieger, da die qualitativen Unterschiede der beiden Konkurrenten mit der Lupe zu suchen sind. Einzig und allein das Design der beiden bestimmt die Zielgruppen. Das Freestyle ist durch seine runde, große Form eher etwas für Spieler mit mächtigen Pranken, während verspielte Kleinfinger mit dem WingMan Gamepad Extreme besser fahren. Ansonsten eignen sich beide Controller als Allroundtalent für den Spielealltag und sind Fans von etwas abgefahrenen Steuermethoden wärmstens zu empfehlen.

Bernd Holtmann / Thilo Bayer

Gamepad-Shootout

Die Freistil-Pads von Logitech und Microsoft im Überblick.

	Gamepad Extreme	Freestyle Pro
Hersteller	Logitech	Microsoft
Feuerknöpfe:	8	8
davon Trigger:	2	2
Gasrädchen:	nein	ja
Shift-Knopf	ja	ja
Anschlüsse:	Gameport/USB	Gameport/USB
Spielbundle:	Rogue Squadron (3 Level)	Motocross Madness
Kabellänge:	2,15 m	2 m
Preis:	100 Mark	ca. 115 Mark



WingMan Gamepad Extreme

Hersteller: Logitech
Info-Telefon: 069-92032165
Web-Site: www.logitech.de
Preis: 99 Mark

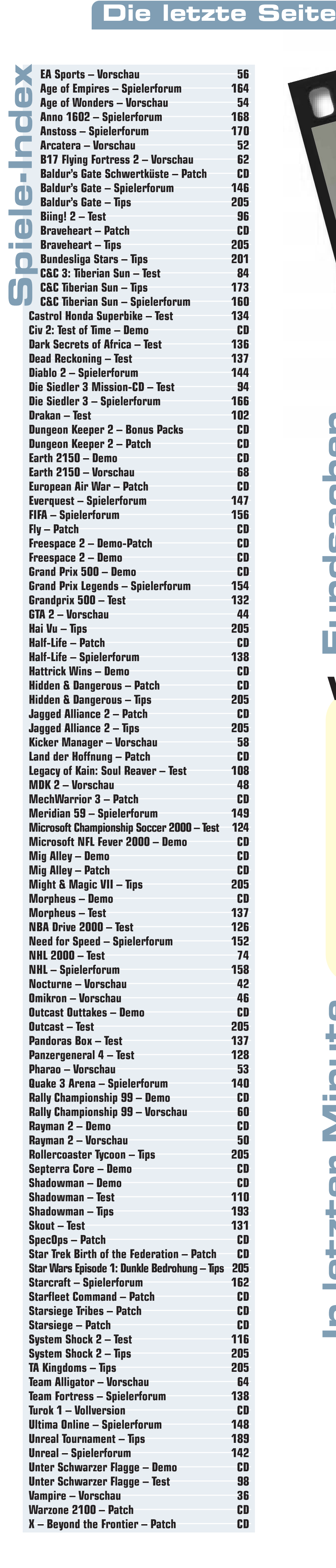
Stärken: Ergonomischer Griff, Nullstellung leicht zu finden, ideal für kleine Hände

Schwächen: Knöpfe wirken billig, keine Schubkontrolle, Tilt-Probleme in Spielmenüs

Ausstattung: 2
Features: 2+
Performance: 2+

Gesamturteil: 2+

» Eine der besten Steuer-Oasen am Markt «



Spiele-Index

Christian Sauerteig zeigt sein wahres Gesicht: Nachdem er kürzlich vor lauter Gram, nicht am Lula-Look-alike-Contest teilnehmen zu dürfen, seinen Lula-Bademantel völlig mit Tränen durchnäßte, ließ er es sich nun nicht nehmen, beim Zusammenbau der Lula-Tischfigur selbst Hand anzulegen. Mittlerweile ist die Welt für Christian wieder in Ordnung: Jeden Tag kann er jetzt bei der Arbeit verzückt seinem weiblichen Idol ins schöne Antlitz (?) blicken ...

Fundsachen

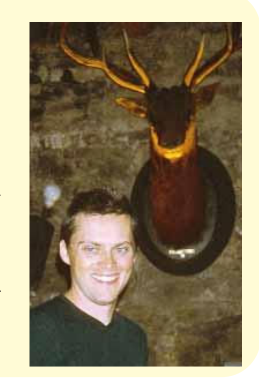
Immer mehr Menschen nutzen E-Mail als schnelles, zuverlässiges Kommunikationsmittel, jeder spricht von E-Mails, aber bislang blieb der Begriff für die meisten von uns relativ abstrakt. Nun wissen wir, daß Email auch ein Gesicht hat – diese Erkenntnis haben wir einem aufmerksamen Leser zu verdanken, der uns freundlicherweise ein Foto von Emails Ausweis zuschickte – natürlich per E-Mail!

Worte des Monats

Ray Gresko, Chef von Nihilistic Software und maßgeblich an der Entwicklung des Rollenspiels *Vampyre: The Masquerade – Redemption* beteiligt, bestätigt unsere Vermutung, daß auch Hardcore-Spieler Wert auf Benutzerfreundlichkeit legen:

„Ich würde mich als einen Rollenspieler der alten Schule bezeichnen. Ich habe mir seinerzeit alle Patches besorgt, um stundenlang Daggerfall spielen zu können, ich habe die frühen Tage von Ultima Online durchgestanden usw. Aber nur weil ich eine eingefleischte Spielernatur bin, heißt das noch lange nicht, daß ich umständliche Benutzerführungen, rundenbasierte Kämpfe, obskure Magiesysteme und andere Dinge dieser Art mag.“

Quelle: http://www.gamecenter.com



In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. OKTOBER

Age of Empires 2

Das Warten der *Age of Empires*-Fans hat ein Ende! Die Ensemble Studios haben die Arbeiten an *Age of Empires 2*: The Age of Kings weitgehend abgeschlossen, und bald heißt es für Sie Abtauchen in die faszinierende Welt des Mittelalters! Ob es den Entwicklern gelingt, im Echtzeitstrategie-Bereich neue Maßstäbe zu setzen, erfahren Sie in unserem Megatest.



Homeworld



Vor gut einem Jahr sorgte Alex Garden und das junge kanadische Team Relic Entertainment mit einem völlig neuartigen Spielkonzept und atemberaubenden Grafiken für Aufsehen: Der 3D-Echtzeitstrategietitel *Homeworld* wurde damals erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt und ließ Großes erwarten. In Kürze wird sich herausstellen, was von den ursprünglichen Ankündigungen tatsächlich umgesetzt werden konnte.

AUSSERDEM ...

Tips und Tricks zu Drakan, System Shock 2, Shadowman und vieles mehr...